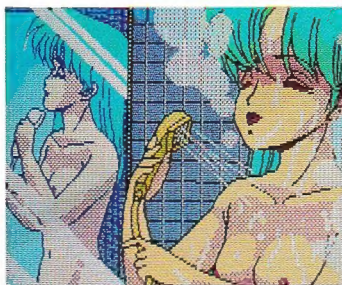
月刊テクノポリス1月号増刊
Do-Jin テクノポリス
同人ソフト大全集
Vol. 3
740YEN
おしゃべりしながら
同人ソフトを作りましょ！
総集編
初紹介の力作
C.G.集を含む
'89/10〜12+α
入手可能な
ソフト
全55本！
クリスマスカード・
年賀状に使える
メッセージ・
ディスクの作り方
サークルの先輩が語る
パッケージの作り方
制作実録マンガ
メイキング オブ
トーキングぼのぼの

発売間近!

12月中旬以降予定

天使たちの午後 PartIII 番外編

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上現金書留でご注文ください

銀行振込口座　三井銀行経堂支店 (普) 5252817

＊ジャストサウンドは、㈱ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト JAST
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTヒル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

テクノポリス増刊 同人ソフト大全集 Vol.3 もくじ

本誌の内容についての電話によるお問い合わせは、月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時から6時の間に☎03-431-1627＜徳間書店インターメディア　テクノポリス編集部＞にお願いします。

すべて通販の申し込み先付き!!

●AD・表紙デザイン ㈱マッシュアイランド ●表紙セル原画 Y人 ●表紙セルワーク スタジオK ●デザイン ㈱マッシュアイランド ●イラスト みやさかたかし ●フィニッシュデザイン ㈱創文新社、㈱パンアート ●印刷 凸版印刷㈱

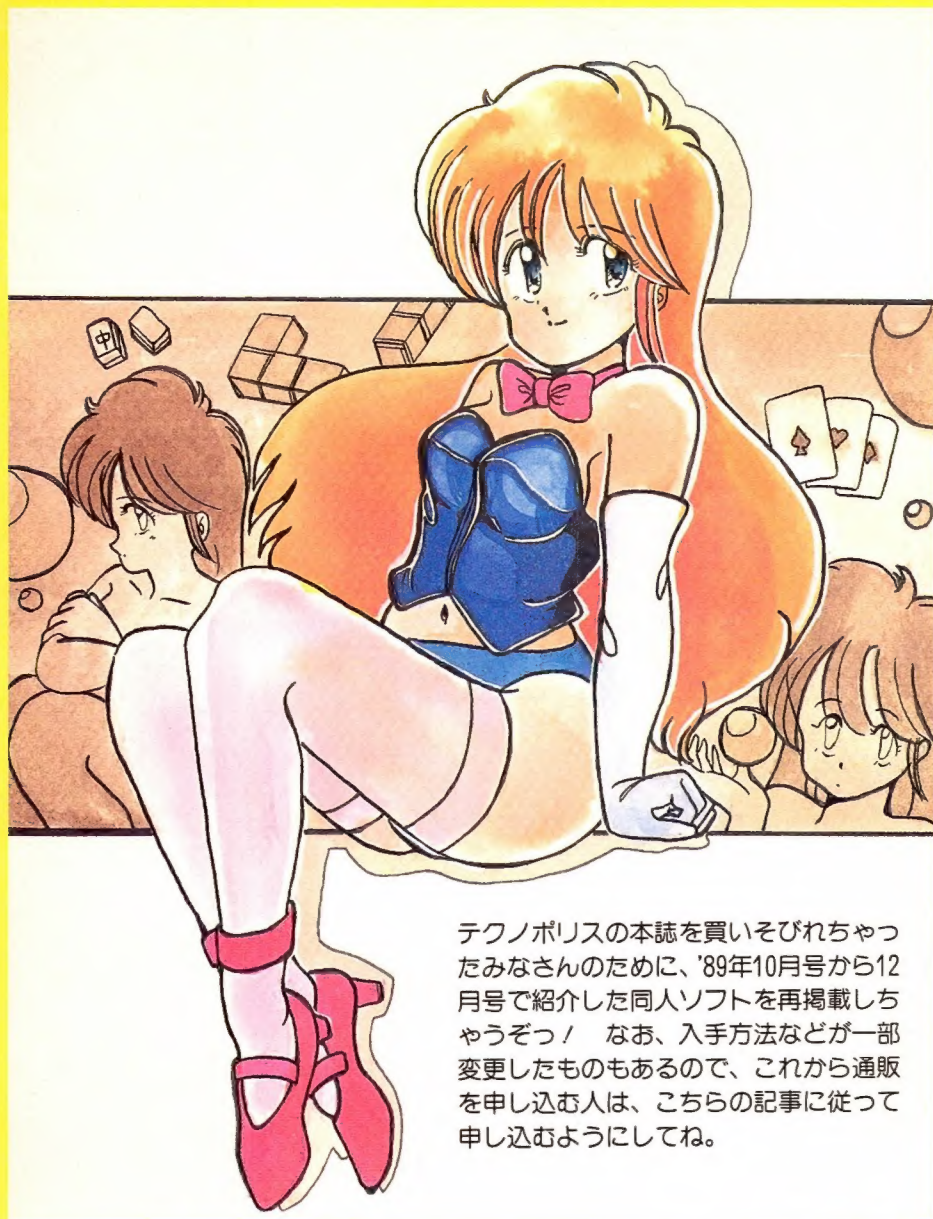
COVER STORY

例によってY人先生の原画による表紙です。個人的な意見では、これまでの3冊の中で一番かわいいんではないかと思います。即売会に来る女のコたちへ――みんなこーゆうファッショナブルなかっこうをしてきてくれるとうれしいな。

Dō-Jinファンソフトのもくじ

●PART 1　本誌掲載作総集編

●PART 2　初掲載作紹介編

PART 1は月刊テクノポリス1989年10月号から12月号までで掲載したもののうち、現在、通信販売で入手可能なものだけをピックアップしたものです。記事の再掲載にあたっては、この増刊発行の時点で必要な加除訂正を行っているため、必ずしもテクノポリス本誌に掲載された記事と同一ではありません。また、PART2はこの増刊号で初めて掲載するもので、同じく現在、通信販売で入手可能なものだけを掲載しています。

テクノポリスの本誌を買いそびれちゃったみなさんのために、'89年10月号から12月号で紹介した同人ソフトを再掲載しちゃうぞっ！　なお、入手方法などが一部変更したものもあるので、これから通販を申し込む人は、こちらの記事に従って申し込むようにしてね。

イラスト／みう

総集編 PART1

'89/10〜'89/12

同人ソフト36本!?

ハードアクション、ブロック崩し!?

Marmalade II plus
（マーマレイド ツー プラス）

BY・mugen-loop software

通販の申し込み方法

〒177 東京都練馬区石神井町6-16-2 コーポレイクサイド101 柳ひろひこ様まで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D
※PC-88VA不可、PC-88VA2可

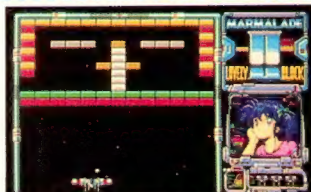
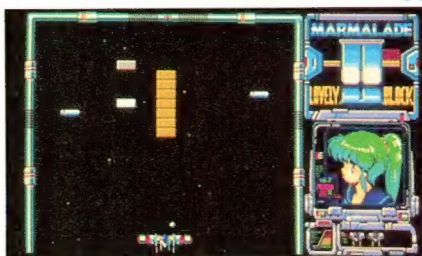
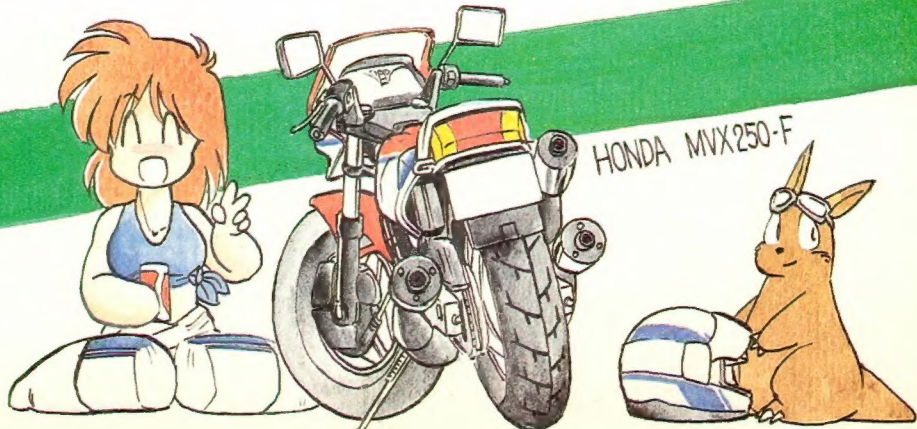
絵と音で魅せるパワフルソフト

とにかく驚いたっ！　なんてったって、ゲームのサウンド＆ミュージックと女のコはモチロン、画面の奇麗さは88の限界を遥かに越えた、とーんでもない究極ブロック崩しであーる。

ブロックには、見えないモノや動くモノなどがあって、思ったよりムズイぞ。とにかくボールから目を離さないことと、自分のラケットから弾を発射して消せるブロックはできるだけ消すということを頭に置いといて、PLAYするのが勝利への道であーる。

◯前方の見えないブロックはやっかいだぞ

◯左右に動く壁。ときには味方になる

◯ブートさせた後に、お目にかかれるタイトル画面の女のコ。ウインクしてくれるよ〜ん

女のコは全部で5人。ステージをクリアするごとに、脱ぎ脱ぎしてくれる。ほんっとに、きゃわいいぞぉ。勝てば官軍、負ければコンティニューで、再度挑戦するのみだ。

おまたせの美少女ファンタジーAVG第2弾！

えろてぃっく・まじかる・とりっぷ 2

BY● エレインソフト

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	5HD

※PC-9801の3.5インチは200円プラスです。

今回は魔女サラが主人公だっ

『えろてぃっく・まじかる・とりっぷ』では、地方出身者の勇者（？）が主人公だったけど、今回はプレイヤーが女のコ「サラ」になって、魔女サディラルに成長していくのである。この『2』は、『えろてぃっく〜』の続編だが、ストーリー的には前作よりも昔の話になっている。もちろん、前作を持っていなくても十分楽しめるよ。

ゲームは、数字選択式でとっつきやすく、ストーリーもグラフィックも驚くほどよく作られている。ちゃんとしたエンディングはひとつだけど、それ以外にも♡な終わり方がいくつかあるから魅力ねん。

●神殿までの森を進むサラ。ここで、どう選択するかによってサラの秘密が明らかになる

酒池肉林の♥♥♥シーン

H♡シーンは、サラ中心にいたす。いたすったら・いたすっ。親友の女のコはモチロン、親友の婚約者や叔父さんともいたしてしまうのでした。

通販の申し込み方法

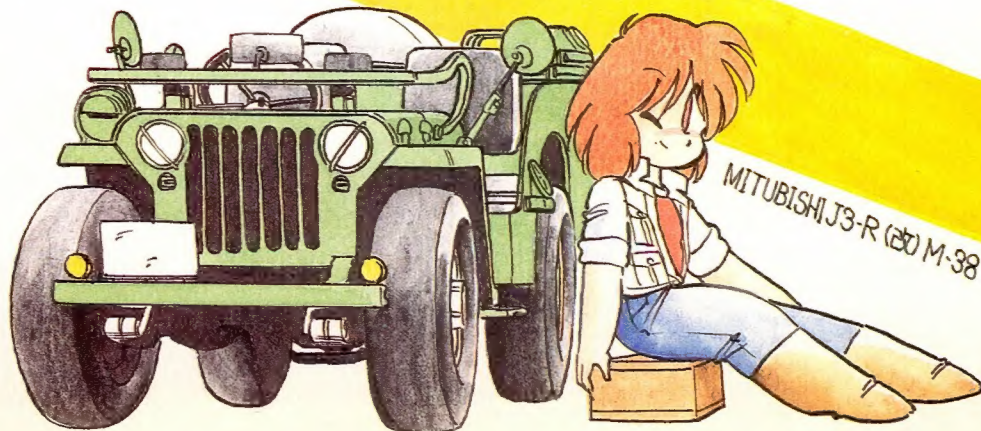
〒332　埼玉県川口市飯塚3-16-2　PEC「New Loaders」通販係まで、以下の①〜④までのものを同封のうえ送ってください。①1600円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙（なお、PC-98DOの方はPC-88版かPC-98版かも必ず書いてください）。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"〜様"を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります）。必ず守るようにお願いいたします。**なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。**

前回よりの女のコたち

●前作で、最初のほうに出てくるアミルは、今回は最後のほうで現れる

●リリィの秘密も明らかになる。じつは、サディラルとふかーい関係が

●『2』では、王家とサディラルとのめぐりあわせがわかるはず

※この画面は、すべてPC-98版です

これはすごい！ブルマと戦うRPG
PRELUDE（プレリュード）
BY•Project-F

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	5HD

※PC-9801の3.5インチは200円プラスです。

逃げたセーラー服をつかまえろ!?

お姫様フレアと旅をしている剣士マルクが、女のコから逃げ出したセーラー服を捕まえに行くっていう妙なRPG。ダンジョンの中は、HPが減ってしまう水たまりがあったり、すごいモンスターが襲ってきたりでけっこう大変だけど、まめにセーブしながら解けばぜんぜん苦にはならないよ。ゲームはマルクが死んでもフレアが死んでもゲームオーバーで、ゲームオーバー画面もちゃんと2種類あるのだ。

●歩いてるときはずっとこの画面。右のほうにマルクとフレアそれぞれのHPやMPが表示され、その下に8方向の状態が写し出される

通販の申し込み方法

〒332 埼玉県川口市飯塚3-16-2 PEC「Project-F」通販係まで、以下の①〜④までのものを同封のうえ送ってください。①PC-88版は1000円分の郵便小為替(無記名)または現金書留。PC-98版は1100円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙(なお、PC-98DOの方はPC-88版かPC-98版かも必ず書いてください)。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に〝〜様〟を書いてください)を明記したもの。④③のコピー(これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります)。必ず守るようにお願いいたします。なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

エミリーちゃんに注目♡

エミリーちゃんに出会うと、体力回復の薬(2人分)をくれる

●エミリー初登場！

●再び登場！

●お風呂に入ってる途中だったらしい!?

●寝てるところをごくろうさまです

●ここでHP回復でも♡ホテルみたい！

●自販機で武器と防具が売っているぞ！

このモンスターは一味違うぞ

このゲーム、とにかくモンスターがおもしろい！ 変なのばかりが20種類以上いるんだ。でも、強いから油断大敵ね!?

●スリュペJr。初めによく出るぞ

●これの名前はビデオーだって

●水たまりで現れるスクールミー

●レオタン。こいつは手ごわいぞ！

●マジカルステッキ。これも強敵

花の木曜日はビンゴで遊ぼう！
HANAMOKU Bingo（ハナモク ビンゴ）
BY•OSC

PC-8801mkⅡSRシリーズ	5D

※PC-88VAシリーズ未確認

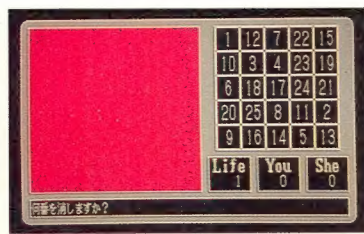
ルールは簡単！ゲームはムズイ!?

このゲームは、ビンゴゲームの変形版。マスの中から25の数字を交互に消していき、先に5列作ったほうが勝ちってやつなんだ。で、勝つとプロフィールのときのセリフに関係した♡画面をみることができる。プレイヤーは最初LIFEが6あって、これがある限り負けても次の面に進めるんだけど、全部の女のコに勝つのは容易じゃないよ。

通販の申し込み方法

〒071 北海道旭川市末広5条4丁目5-14 八重樫様方 OSCまで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名を明記したものを同封のうえ送ってください。

●やった！なんとか勝つことができたぞ！

●初めに対戦相手の女のコが自己紹介してくれる

●右が自分、左が相手の画面。最初は真赤で、自分の数字を消すごとに対応している相手のパネルの下から絵が現れる

●勝つとじゃまな赤いパネルが全部消えて女のコのC.G.を見ることができる♡ よし次いこう

Ver.2.0はアニメーションがいっぱい
じゃんけんぽん Ver.2.0

BY●C・M・S企画

○グー、チョキ、パーのどれを出すかスペースキーで決定。画面を止める隠しワザもあり!!

PC-9801シリーズ	5HD

※PC-9801F以降、要384K以上

野球拳で女のコを脱がせちゃお♡

ジャンケンに勝つと女のコが脱ぐ、という野球拳ゲーム。

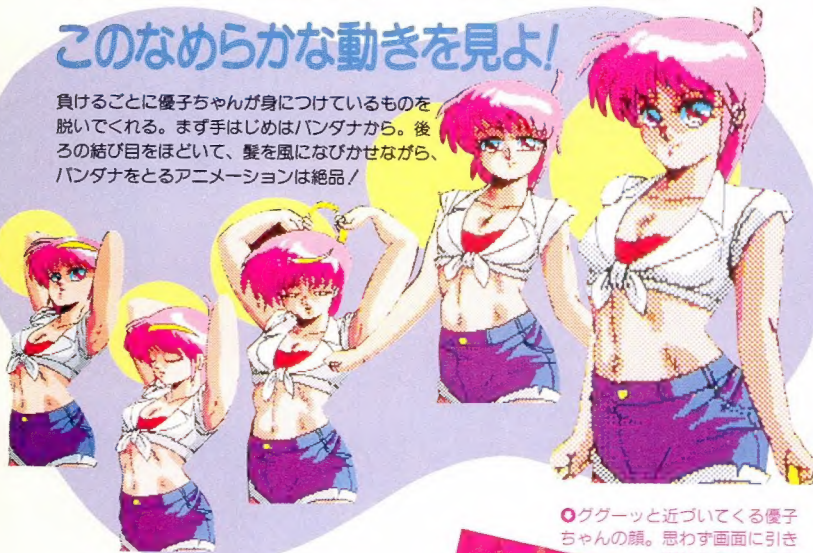
前作Ver.1.5は、女のコが1枚ずつ洋服を脱いだグラフィックが表示されるだけだったのが、今度はアニメーションあり、2画面スクロールでの表示ありとパワーアップして登場だ。

5回負けたらゲームオーバー。全部脱がせたあとは、かなり♡なグラフィックシーンもありの超（？）過激なジャンケンゲームなのだ。

画面スクロールもタテヨコ自在

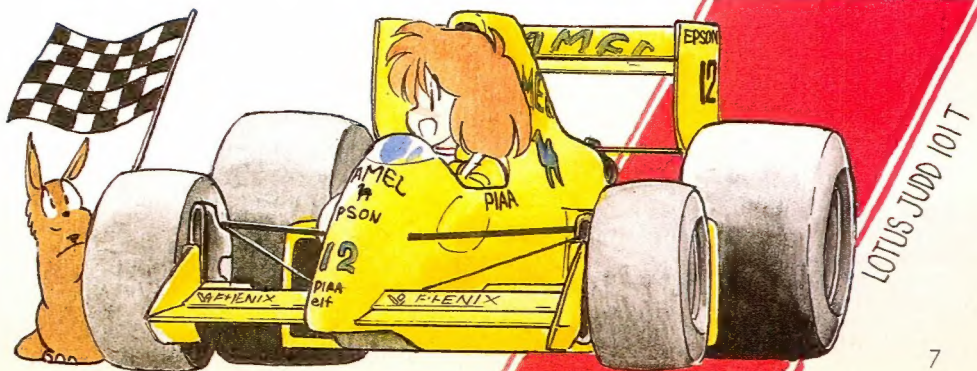
下から上へ、上から下へ、右から左へと画面がスクロールして、優子ちゃんの全身が2画面分で表示される。これにプラスしてアニメーションもするぞ。

このなめらかな動きを見よ!

負けるごとに優子ちゃんが身につけているものを脱いでくれる。まず手はじめはバンダナから。後ろの結び目をほどいて、髪を風になびかせながら、バンダナをとるアニメーションは絶品！

○ググーッと近づいてくる優子ちゃんの顔。思わず画面に引き寄せられちゃう♡

キスしてあげる

通販の申し込み方法

〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合ヶ丘3-11-5　セントヒルズ百合ヶ丘103号　澤村様方　C・M・S企画まで、1500円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

なつかしの画面固定型シューティング！

DEVOTION
デヴォーション

BY•TM-PROJECET

PC-8801mkⅡSRシリーズ　5D

ファンタジー版インベーダー!?

主人公レイアが師匠の魔導士を助けにいくというお話のシューティングゲーム。画面固定型（いわゆる『インベーダー』タイプね）で、敵を全滅させれば1面クリア。2面ごとにボスキャラが登場するゾ！　面が進むにつれて、H.P.や武器が増えて戦いやすくなるが、敵の攻撃はさらに激化！　はたして全13ステージをクリアできるか？

○1面でも、敵の攻撃は素早い！　注意しよう

○この面のBGMがすき♡　音楽もよくできているのだ

BOSS!

ボスキャラは2面ごとに登場！　どいつもすごくてバシバシ飛びまわるぞ！

通販の申し込み方法

〒652　兵庫県神戸市兵庫区御崎町1-3-10-910　三木様方　TM-PROJECETまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

ビジュアルも満載だっ！

ボスキャラを倒すと、ビジュアルシーンになるのだ。レイアちゃんがまたかあいいのだ♡　がんばれ、レイアちゃん！

美人姉妹とブラックジャックで勝負

Duet
デュエット

BY•G. CREATE

PC-8801mkⅡSRシリーズ　5D
※要アナログディスプレイ
※サウンドボードⅡ対応

21でもなかなか勝てない強豪ペア

ブラックジャックで勝ったら、対戦相手の神宮司瞳・恵姉妹が脱ぐ♡という、同人ソフトじゃよくあるタイプのカードゲーム。でもこのソフト、アナログの絵がとってもキレイなんだ!!　最初のお相手は妹の恵。彼女を全部脱がせたらお姉さんの瞳と対戦できる。どちらも結構強いけれど、急に弱くなったり強くなったり、とっても気まぐれなところが魅力なのかも!?　ボードⅡ対応のサンプリングを使ったノリノリのBGMもグーよ。

○引き分けだと相手の勝ち。おまけに脱がせた服も負けると返さなくちゃいけない。そんなのズルイ！

通販の申し込み方法

〒420　静岡県静岡市沓谷1-2-5　望月様方　G.CREATEまで、1400円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

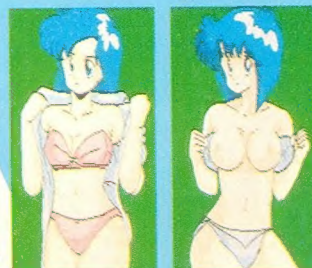
もちろんアニメーションで脱ぎ脱ぎ

ムッとした表情の妹と、余裕たっぷりのお姉さん。それぞれ4枚着ていて、脱ぐシーンはもちろんアニメーションするのだ。2人の表情も対照的だけれど、やっぱりお姉さんのほうがグラマーね♡

対戦相手は神宮司恵・瞳姉妹

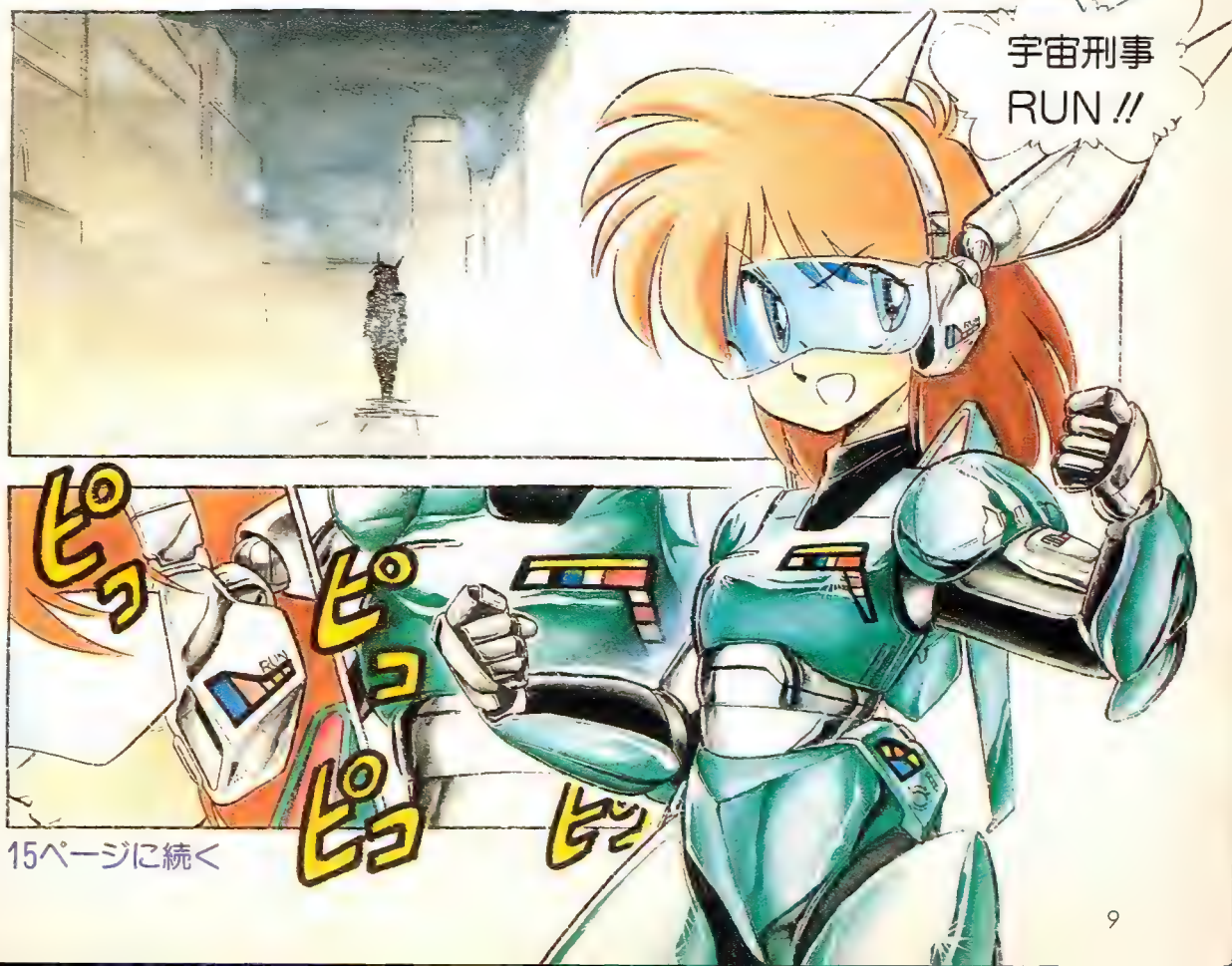
○妹の神宮司恵。姉にくらべると弱いというけれど結構強い

○姉の神宮司瞳。妹を全部脱がせると対戦できる。強いぞ！

○服を脱ぐと、画面右下に表示されるグラフィックもそれに合わせて表示される

通販のオキテまんが　第1話

宇宙刑事RUN登場!

by みやさかたかし

現在　地球は
大いなる混沌につつまれ
ようとしていた…

15ページに続く

二枚目名探偵の美少女AVG♡
やしち

PC-8801mkⅡSRシリーズ　5D
※要アナログディスプレイ

病院に潜むナゾをさぐっちゃぁ

山崎みどりに、妹・みかの入院している「がりょう病院」を調査してほしいと頼まれた探偵やしちの物語。ゲームの進み方は1本道で、条件を満たすと行ける場所が増え、話が進展するってタイプ。もちろん、看護婦さんたちに♡することだってゲームをすすめるポイントだ!! 看護婦さんはみんな美少女ばかりだし、グラフィックはアナログでキレイだし、気持ちよくプレイできちゃうよん。クライマックスのアニメーションシーンは、なかなかカッコいいぞ。

通販の申し込み方法
〒753　山口県山口市吉敷滝河内2011-2　渡辺様方　SIVAまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

コミカルでH♡なパロディーAVG!
源平裏魔伝

PC-8801mkⅡSRシリーズ　5D
PC-9801VM シリーズ　5HD
※PC-88VA シリーズ未確認

5頭身も2頭身でもカワイイぞぉ～!

時は、1192年。闇は日の本の国に来たれり──と、どこかで聞いたようなフレーズで物語は始まる。

ゲームはカンタンな数字選択式のアドベンチャーであるが、なめてかかってはイケナイ。いたるところで、ゲーム・オーバーへの道が、パックリと開いているのである。しかし、ちゃんとお楽しみのH♡シーンの画面もありやす。ゲームの内容はおろそかにされてはいないし、BGMも聞き惚れるほどのできだ。それに何といっても、ストーリーのテンポがいいのと、ギャグがところせましと詰まっていることが、このゲームのオイシイところである。

迷路の中を歩きまわるアクションAVG
大野さんパニック
～迷宮浪漫シナリオディスク Vol.1～

PC-8801シリーズ 5D
※このゲームは、「迷宮浪漫」がないと動作しません。

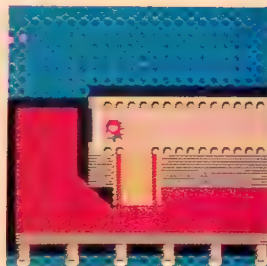
ぬいぐるみを盗んだ女のコを捜そう!

前に紹介した『迷宮浪漫』のシナリオディスクの第1弾。大野さんが大事にしていたウサギのぬいぐるみを取り戻すのが目的のアクションAVG。遊園地の巨大迷路の中を歩き回り、ぬいぐるみを盗んだ女のコを捜し出そう。

普段はフィールド型の画面で、人に会うとC.G.が表示される。このC.G.画面以外なら、どこでもセーブできるから便利なのだ。いろんなイベントやアイテムがあって歯応えがあるぞ。

歩く姿がとっても元気!

そして

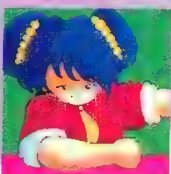
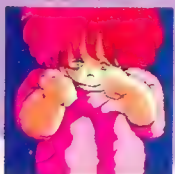
ぬいぐるみのウサギを取り戻したあとも、まだ話は続くぞ。ここから周りの風景が変わるのだ。

○まいご。お母さんを

○未成年のくせに酒を飲むとは

泣いている女のコ

○橋の上でとおせんぼ。ある物があれば通れる

通販の申し込み方法

〒332 埼玉県川口市飯塚3-16-2 PEC「H.A.T.」通販係まで、以下の①～④までのものを同封のうえ送ってください。①『大野さんパニック』(シナリオVol.1)のみ希望する方は800円分、『迷宮浪漫』と『大野さんパニック』の両方希望する方は2100円分の郵便小為替(無記名)または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名(それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"～様"を書いてください)を明記したもの。④③のコピー(これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります)。必ず守るようにお願いいたします。なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

男はこーだ!

斬って斬って斬りまくれぇ～

このゲームでも、男と女の差がハッキリ&くっきりとわかる。男は、本身で"バッサリ"殺しちゃうんだけど、女のコは、峰打ちで倒すんだもんなあー。でも、景代はカワイイから許す!!

女のコはこーなるっ!

通販の申し込み方法

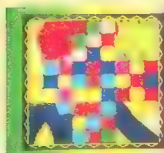
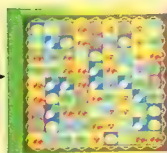
〒246 神奈川県横浜市瀬谷区中央7-8 鈴木様方 LAFIEL SOFTまで、1400円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・機種名・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

2次元版ルービックキューブ・パズル
るーびっく

PC-9801シリーズ｜5HD
※FM音源・マウス対応

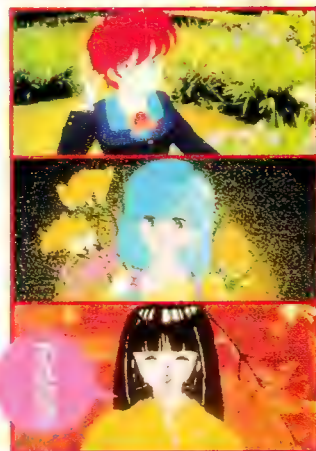
ヘタに消すとクリアできないぞ！

ランダムに配置されたカラーブロックをずりずりとタテ、ヨコ1列ずつ動かして、同じ色のブロックを並べるというルービックキューブの2次元版パズル。同色のブロックは、3つタテかヨコにそろえて消すことができるのだが、そのブロックが消えた列はもう動かせなくなってしまうのがミソ。グラフィックあり、BGMありありだよ。

バリエーションもあるんヨ

通販の申し込み方法

〒307-02　栃木県小山市福良1538　田中様方　UJソフトまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

趣のある美少女グラフィック

あるステップ数内でクリアすれば、こーんなグラフィックが♡　スキャナ取り込みによる背景と美少女が独特な味わね。

痛快脱糞!?アクションゲーム!?
Poo Vol.2

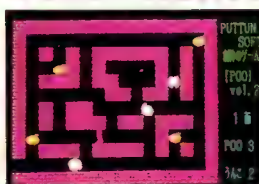
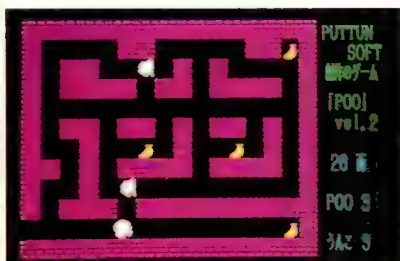
PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D
※PC-88VAシリーズ未確認

BALちゃんを救いだしてね♡

迫りくる敵をかわしながら、画面上にあるフルーツを食べまくるグルメアクション（?）ゲーム。

敵キャラAKUMANは、とぼけた顔をしているものの、なかなか賢くPooくんを追ってくるから注意が必要だ。でもPooくんは、ピンチのときに脱糞という荒技（?）でAKUMANをふりきることができる。そして見事50面クリアした暁には恋人のプリティBALちゃんを救い出せるのだ♡　さあ、頑張れ！

君は28面まで選択可能だっ！
何面からやりましょう？

○こちらはオレンジ。こんなふう

通販の申し込み方法

〒168　東京都杉並南郵便局私書箱45号　Puttun softまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名を明記したものを同封のうえ送ってください。

これが脱糞だっ!!

このゲーム最大の売り（?）が脱糞シーン。とにかくとーってもナマナマしいのだ。見て見て!!

メチャクチャHARDなシューティングだ

SUCCEED

X68000シリーズ | 5HD

さすがはX68K 画面がうるわしい

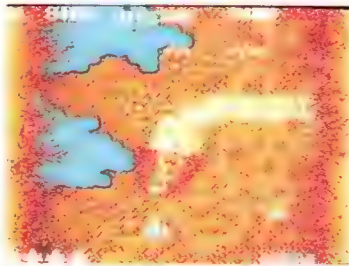
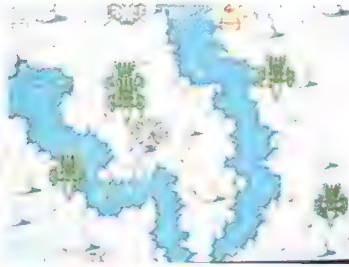
とにかく難しい縦スクロール型シューティングゲーム。なんといっても弾の数が尋常じゃないのだ。さらに動きも速いし……。でもこの速さと美しさは感動するものがある。また驚くべき点は、面の終わりだけでなく、始めにもボスキャラがいること。初めてやる人なんか、いきなりゲームオーバーってことも多いに違いない。でもコンティニュー機能がついてるから安心。BGMもあり♡ありだよ。

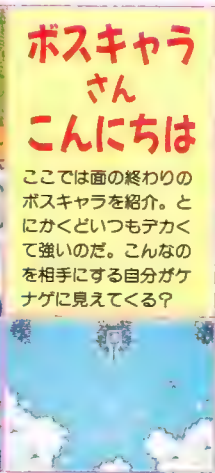
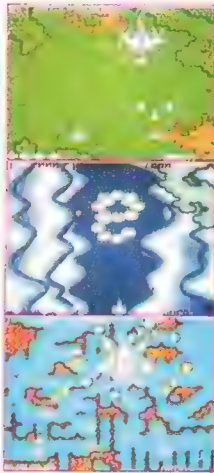
◎見よ!! この雨アラレの弾を！こんなのよけるなんて物理的に不[illegible]

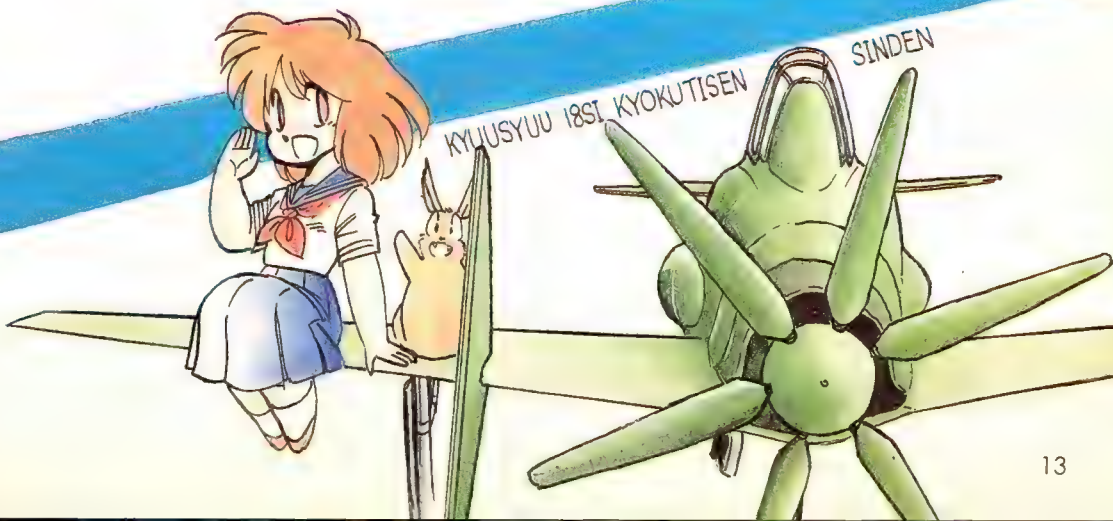
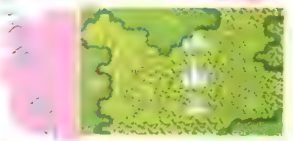
[illegible]の申しこみ方法

〒319-11 茨城県東海村白方1564-61 野崎様方 ひょCLUBまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、返送用切手をはって郵便番号・住所・氏名を書いた返信用封筒（ディスクが入るもの）、5インチ2HDディスク1枚を同封のうえ、'90年1月19日までに送ってください（送るときはディスクが折れないように厚紙などで必ず補強すること）。

オプション百態百様

オプションは、まわりを回転させることもできるし、好きな位置で止めることもできる。頼もしい味方だ。

ボスキャラさんこんにちは

ここでは面の終わりのボスキャラを紹介。とにかくどいつもデカくて強いのだ。こんなのを相手にする自分がケナゲに見えてくる？

弾には普通の弾とレーザーがあり、普通の弾はさらに1WAY、3WAY、5WAYにわかれる。5WAYは使い勝手が良く、レーザーは強いぞ！

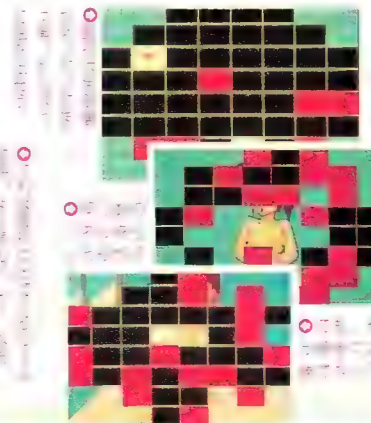
▼3WAY ▼5WAY ▶LASER

当たると絵が出る神経衰弱ゲーム

THE SS

FM-7シリーズ	3.5·5D
PC-8801シリーズ	5D

※PC-88VA未確認

記憶力が勝負！敵は強いぞ!!

52枚のパネルをめくって、コンピュータと神経衰弱で勝負!! パネルを1組取るとその下に隠された絵を見られ、敵に取られるとその部分は赤くなって見られなくなってしまう。だからせっかく勝っても、絵の肝心なところ♡を見ることができない！ってこともある。よーく考えて、なおかつたくさんのパネルを取らなければいけないんだ。敵はなかなか賢く素早いけど、それだけに圧勝したときの感激もひとしお、なかなか楽しめるゲームだぞ。

通販の申し込み方法

〒181 東京都三鷹市井口1-25-1 猪爪様方 K.C.C.まで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

勝てば2倍うれし!? 負ければ2倍悲し！

迷子のゴマフアザラシの赤ちゃんを救え！

COMIC WAR98, X1

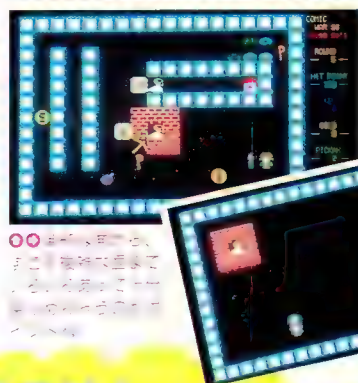
PC-9801 シリーズ	5DD、5HD
X1シリーズ	5D

キャラがカワイイパズルゲーム♡

遊びにいって迷子になったゴマフアザラシの赤ちゃんを、家まで連れていってあげちゃおうっていうアクションパズルゲーム。家に連れて行くには、途中にある邪魔なブロックを動かしたり、アイテムを使って壊したりしなければいけない。また、元気なスライムが行く手を妨害してくる。ゲームはHP制で、スライムにぶつかると0～10ずつ減ってしまう。でもゲームオーバーになっても、パスワードが表示されたとこからやり直せるので安心さ。

登場人物(?)

通販の申し込み方法

〒355-01 埼玉県比企郡吉見町久米田138-1 鯨井様方 CROSS softまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・機種・媒体（必ず）・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

アイテムもたくさんあるぞ！

通販のオキテまんが　第2話

キタナイ字の恐怖…

by みやさかたかし

21ページに続く!

パイプを1本につなげるパズルゲーム

智ちゃんがんばる

BY●[illegible]

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

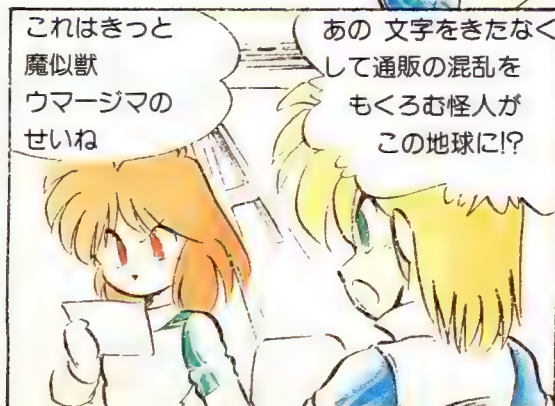
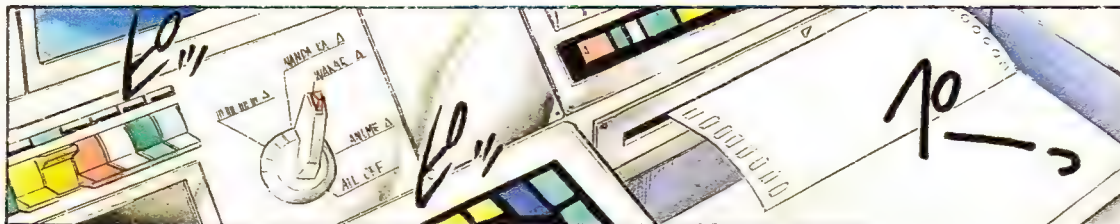
よ〜く考えてパネルを動かそう

24枚のパネルを縦横1列ずつ動かして、「ごお」と「おわり」のパネルをつなげる、BGMありのパネルゲーム。パネルは上下左右それぞれつながっていて、1ゲームごとに動かせる数が決まっている。それを越えるとゲームオーバーだけど、うまくパズルが完成すると女のコの脱ぎ脱ぎね♡　そのほかにも、画面の右の女のコがメッセージを出したり、カーソルのバニーちゃんがアニメーションしたり、楽しさいっぱい。

よ〜しガンバ!!

○[illegible]

○1ラウンド[illegible]

○難しそうで簡単なのとか簡単そうで難しいのとか[illegible]

パネルをおすカーソルがカワイイ！

バニーちゃん（カーソル）を動かすと、アニメーションして歩くんだ。その歩いたりパネルを押したりする姿がとってもカワイイぞ。

通販の申し込み方法

〒380　長野県長野市上千田192-14　メイツ上千田210号　市川到様方　環境研まで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

○パズルを完成させたら[illegible]

失敗しても大じゃうぶ！

○コンティニュー機能[illegible]

○[illegible]

時間と戦うパズル・スピードゲーム

DOMINO REMIX

BY●暗黒媒体ソフトウェアーズ

PC-9801シリーズ | 3.5・5DD、3.5・5HD

※要MS-DOS（Ver.3.1以上）
※旧PC-9801、PC-9801U不可
※PC-286シリーズOK

○[illegible]Remixならそれと同じ数の目か、またPlus7なら[illegible]

タイムを競うもよし、絵を見るもよし、

ルールはごく簡単。画面の右下にターゲットとなるサイコロの目が表示され、その目と同じ数をマウスで選ぶRemixと、ターゲットの目とたして7になる数を選ぶPlus7の2種類。マウスでクリックすると選んだカードが消え、一定の時間内に全部消せばクリア！　モードは2種類あり、クリアするとグラフィックが見られるキャンペーンと、所要時間が表示されるノーマルがある。単純でスリルがあり、けっこうハマる!!　とはいえ時間以内にってゆーのは意外にムズイのだ。でも難易度もそれぞれ選択できるという親切設計だから、初心者から上級者まで遊べるよ。

未来からやって来た最強の女と戦う?AVG

テルミネーチャン

BY●マイクロまけチャピン

PC-9801VMシリーズ	5HD

※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード

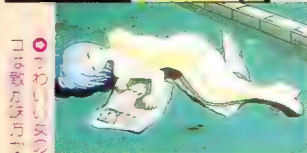
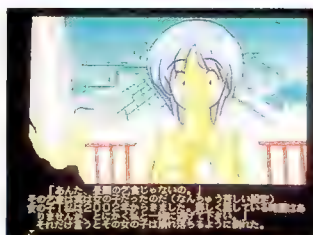
平凡な男でもやるときゃヤルっ!?

ドラマチック・オープニング!

ドドンドドンドドンドドンドンドンという音楽が流れてきそうなオープニングだ!

○○街の広場に突然現われた全裸の美人。じつは、人造こは……?

○こわい女のコは敵な方か

○突然、家に女のコが来た。何かを知らせたいらしいが……

街中に2人の人間(?)が現れた。そのうちの1人は実は、ある人間をイン○にするためにやってきたのだった。てな感じに、物語はとある映画のパロディーになってる(なんだかわかるかな?)。ゲームは簡単なコマンド選択方式のマルチエンディングのAVGで、グラフィックのキレイ・華麗さには感激するぞ。もちろんうれしい♡シーンもあるから、ヤルっきゃないよん。

○主人公、工藤の家からゲームは始まる。なお、ゲームオーバーもあるから要注意

逃げろや逃げろぉ～!

テルミネーチャンに追われ、街中を逃げ回る。街のグラフィックは必見。

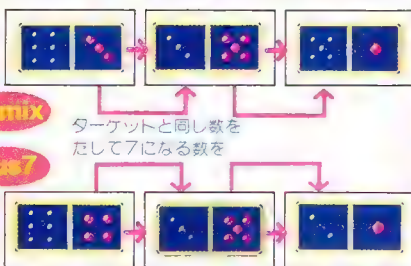
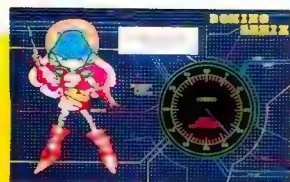
通販の申し込み方法

〒466 愛知県名古屋市昭和区御器所4-8-8 山岸房子様方 宮地一弘様まで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

力v.s.テクのバトルだあ♡

ソープのお姉さんとテルミネーチャンの美しい戦い(?)シーン。ナイス!! しかしテルミネーチャンは強い。

では実際にプレイ!!

とにかく1枚ずつカードを消していく。しかし、取り方にも注意が必要!!

○写真のように最後の1枚をFINISHカードにするには、取る順番もよく考えなくてはいけない。ハッキリいってそんな余裕はない。スピード感の中にも頭脳をフル回転させるのは、なかなかのスリルだよ

通販の申し込み方法

〒005 北海道札幌市南区澄川3条5-2-10 伊藤様方 暗黒媒体ソフトウェアーズまで、1700円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種・媒体(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

○○○キャンペーンモードは、Act.1、Act.2にそれぞれ5枚、計10枚のグラフィックが見られる。これもみな雰囲気が違い、バラエティーに富んでいるネ

ノーマル

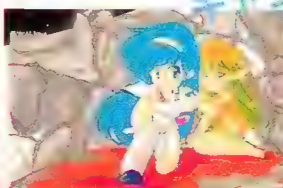
○文字と、グラフィックの時のクリア・タイムを表示するノーマルモード

クリアすると……

キャンペーン

いたすことはスバラシイ?のAVG!?

TAKE OUT Vol.5、6

BY●マリオネット

FM-7シリーズ	3.5・5D
PC-8801シリーズ	5D
PC-9801F以降	3.5・5DD
X1シリーズ	5D

必殺技を使えば必ず見られる!?

『TAKE OUT』の新作がまたまた完成!! 知らない人のためにちょっとゲームの説明すると、画面右側の♡マークにその♡ぶんだけの文字（名詞・述語など）を入れ、会話をしてストーリーを進めていくっていう対話型シミュレーション（?）ゲームだ。

今回は、ゲームに行き詰まったとき、〔ESC〕キーを押すとヒントとして1文字が見えるようになっているんだ。なお、Vol.5では同人サークルH.A.T.のFoZonクンが、Vol.6ではGa-67クエン酸クンが作画と原画を担当。それぞれ個性あふれるタッチの女のコが、一段と♡♡でグラグラしちまうぜ。

●ゲームは、いたるところがアニメーション。BGMもあるぞ

通販の申し込み方法

〒166 東京都杉並区成田東2-37-20 豊陽ハイツA-110 大島様方 マリオネットまで、ほしいソフトの数×1000+300円分の郵便小為替（無記名）と（『Vol.5』と『Vol.6』の両方ほしいときは、合計2300円分の郵便小為替ね!）、郵便番号・住所・氏名（フリガナも書いてください）・機種名（必ず）・媒体（必ず）・ほしいソフト名（『Vol.5』か『Vol.6』かを必ず記入すること）を明記したものを同封のうえ送ってください。

女子校はキケンがいっぱい

美亜（どっかで聞いたよーな?）は女子校に通っている美少女。このごろ何か変な視線を感じるのでした。女子校には女のコしかいないはずなのにー、何か変だぞっ。そんなある日……。

見よ！この スクロール

Vol.6 セーラー服喫茶で楽しいひととき

しがない独り者の男が、喫茶店（ちょっと♡なお店ね）で、イロイロといたしてしまうお話。プレイヤーはこの独り者の男になって、セーラー服の女のコをいろいろカワイがってあげるのだ。

アニメーションはイケルゾ!?

とにかく、あらゆる場面がアニメーション。そのうえ動きがスムーズで、よいよい♡

●ここもスクロ……

●パッとセーラー服を……がしてしまうのでこ……

TOWNS初のH♡同人ソフトだぞっ!

まるまるLimited

BY●ぱいなっぷる まあまれいど

FM TOWNS | 3.5HD

※要TOWNS システムソフトウェアVor.1.1

な・なんとギャルの声が聞こえる!!

ついに出たTOWNSの♡同人ソフトだぁ! ゲームは女のコの感じるところを探し出して、イカセちゃおうってヤツ。マウスで女のコの体の一部を指定してクリック!! うまく感じさせれば点数が加算され、失敗するとマイナスされる。で、点数が一定のところまでいくと服を一枚ずつ脱いでくれるんだぜ。さらにサンプリングの女のコの声が聞けちゃうから迫力満点!?

通販の申し込み方法

〒144 東京都大田区西糀谷1-13-22 落合様方 ぱいなっぷる まあまれいどまで、1000円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・機種名・ほしいソフト名(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

●画面で女のコのエクスタシーの合計点数が表示される

悪戦苦闘のツボ♡探しだぁーっ!

女のコはとってもデリケート!! じっくりじっくりやさしくしてあげなくっちゃ。マイナス100になると悲しきゲームオーバー! ガンバレ♡

●水着を着てるときにはハードじゃなくソフトに

●ブラが取れたら少し大胆に攻めてみるのもいーかも?

●やった!っと思ってもここであせっては

このグラフィックは、メニューで「GALLERY」に入っているもの。このほかに、もっと♡な絵も入っている。

幼なじみの不安を解消させせちゃお

PERKY JEAN

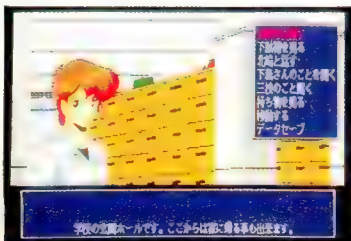
BY●G.CREATE

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

通販の申し込み方法

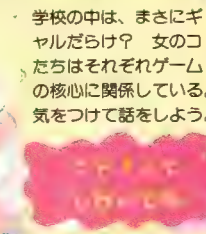
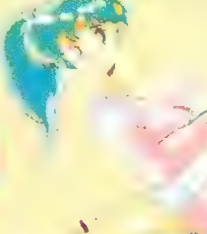
〒420 静岡県静岡市沓谷1-2-5 望月様方 G.CREATEまで、1400円分の郵便小為替(無記名)と、ほしいソフト名(必ず)を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

いたせるならウレD美少女AVG♡

幼なじみの光はこのごろ元気がない。そんなとき、クラスメートの女のコが「あのコ元気ないでしょ。ナゼか知りたいのなら放課後にね♡」……とゆーふーに話は色気タップリに進んで行くのだっ♡ ゲームは、選択式のアドベンチャーで学校内をいろいろと歩き回って、光ちゃんを取り巻くナゾを解決していくという話。ナゾを解くにあたって、何人かの女のコに出会うかもしれないが、あまりせまりすぎると身を滅ぼすことになるかも!?

●玄関には主人公の友だちがいて、何かの情報をくれる。ただそれだけの男でした

学園内はギャルがいっぱい!!

●新体操部の女のコ。気をつけないと何かが

学校の中は、まさにギャルだらけ? 女のコたちはそれぞれゲームの核心に関係している。気をつけて話をしよう。

●新聞部の部長の三…

●…から、ウレシイ♡でも調子に乗りすぎると…!?

シナリオ取りかえ方式のソフト!!

EAGLE MASTER & シナリオ第1弾 REVENGE of Dr.レイス

BY●OUTLAW

PC-8801mkII SRシリーズ 5D
※アナログディスプレイも対応
※サウンドボードII対応

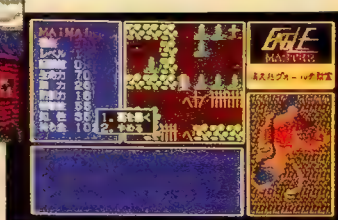
いろんなゲームをPLAYできる!?

シナリオにより、RPG、AVG、アクション、パズルゲームetc……とあらゆるゲームを遊べるようにしたい!!ということで、作られたのがこの『EAGLE MASTER』(ゲーム・システム)。ちなみに、主人公は常に最初に作ったキャラで、そのキャラの性質や冒険過程が次の冒険に微妙に影響するそうだ。

通販の申し込み方法

〒332 埼玉県川口市西青木5-10-23 シャンボール西川口502 OUTLAWまで、『EAGLE MASTER』(サンプル・シナリオーゲーム・システム)のみ希望する方は2000円分、『Dr.レイス』(シナリオ3本入り)のみ希望する方は1600円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・機種名・ほしいソフト名(『EAGLE MASTER』か『Dr.レイス』かを必ず記入すること)を明記したものを同封のうえ送ってください。また、両方希望する方は3300円分の郵便小為替(無記名)を同封のうえ送ってください。

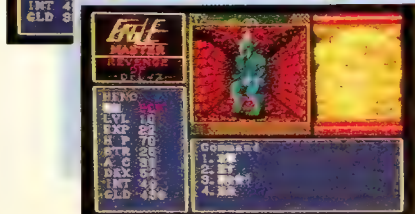
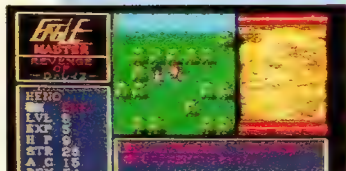
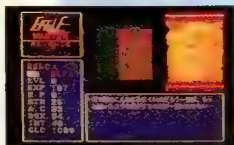
消えたグォールの財宝

ゲーム・システム『EAGLE MASTER』の中にサンプル・シナリオとして入っているのがこのアクションAVG。かつて発掘できなかった謎の財宝を探し、謎を解きながら冒険するのだ。ゲームはサンプルというだけに、初心者でも比較的楽に解けるようになっている。そのうえ、ワープポイントや罠などもあるから、誰でものめりこめるはず!? BGMを使いわけて雰囲気だしてるところもいいよ。

※この画面は、すべてアナログディスプレイによるものです。

シナリオ第1弾 REVENGE of Dr.レイス

シナリオ第1弾は、2本のRPGと1本のAVGが楽しめるっていうお得なモノ。どれも操作は簡単だし、BGM付きでグラフィックもキレイ! なお、このシナリオはシステムディスク『EAGLE MASTER』がないと動かないよ。

REVENGE of Dr.レイス

タイトルになっているこのシナリオは、レベルアップが簡単なRPGで、古城に連れさられた女のコを助け出すのが目的だ。城、町、森の、あらゆる場所に敵がいるが、どいつもそれほど強くないからウレシイ。ただしゲームを解いていくにあたり、強い敵とも戦わなければいけないので、レベルアップや情報収集も忘れずに!?

こんな敵も♡

このシナリオ唯一のAVGは、『REVENGE of ゴートム館』を解かなければプレイできないのだ。コマンド選択式で、みあな をうまく口説くっていう♡なゲーム。

REVENGE of ゴートム館

今までの中で、一番むずかしいのがこのお話。呪われし城に乗り込んで、愛しき「みあな」を捜し出すっていうRPG。城の中は入り組んでいるわ、敵はやたら強いわ、レベルはなかなか上がらんわで、けっこう大変。しかし、そこがこのゲームの魅力だ。情報を集め、城の謎を解きながらカワイイみあなを捜そう!!

通販のオキテまんが　第3話

人の迷惑を考えない敵

by みやさかたかし

27ページに続く！

勝ってビックリのスロットマシンゲーム!?

LIGHT KISS

BY●[illegible]

PC-8801mkII SRシリーズ | 5D

※アナログディスプレイも対応

感とタイミングで勝負だ!

当たったコインの枚数だけ、少しずつ絵を見られるスロットマシーンのゲームだっ! コイン1枚で横1列、2枚で横3列、3枚で横3列+斜め2列の最高合計5列にかけることができる。中にはボーナス&サービスポイントなどもあって、コツさえつかめば比較的簡単に絵を見ることができるぞ。絵はもちろんプリティな女のコ。ソフト(?)なものからハードなもの♡まで10枚もある。それ抜きにしても十分スロットマシーンで楽しめちゃうけどね。

[illegible]♡

[illegible]当てよう!

やったぁ[illegible]たぞ。やっ[illegible]やうよね♡

10枚の中から自由選択

[illegible]

※この中の画面は、アナログディスプレイによるものです。

> **通販の申し込み方法**
>
> 〒753 山口県山口市吉敷滝河内2011-2 渡辺様方 SIVAまで、1000円分の郵便小為替(無記名)と、ほしいソフト名(必ず)を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名カードを同封のうえ送ってください。

一風変わったブラックジャック

THE BLACK JACK

BY●OKA XII SOFTWARE

PC-9801 シリーズ | 3.5・5HD

※要RAM512K以上
※要MS-DOS

味方と協力してディーラーを倒せ!

もう1人のキャラクタ(コンピュータがうけもつ)と組んでブラックジャックをし、親の所持金をまきあげれば勝ち、自分の金が無くなれば負けになる。このゲーム、自分でパートナーや親のキャラクタを作ることができるのだが、なんとそのときに、その人なりの「癖」を覚えこませられるのだ。友達にプレイしてもらって、その打ち方(?)を登録しておけば、実際にその友達をパートナーに、または親にしてやっているような感覚になるわけ。なかなかスグレものの機能だね。

> **通販の申し込み方法**
>
> 〒162 東京都新宿区若松町15-3 吉田様方 OKA XII SOFTWAREまで、1200円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名・機種・媒体(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

[illegible]画面[illegible]1枚目は[illegible]ら$500かけたれ!

そして2枚目を[illegible]

こんな人たちといっしょにPLAY

パートナー、もしくはディーラーとしていろんな人たちが登場する。でも花の師団長って何者?

さやか　ひとみ　菊川佳乃

花の師団長　ナターシャ　吉田太郎

本格的縦スクロールシューティングだ

STATE II

BY● TPC soft

通販の申し込み方法

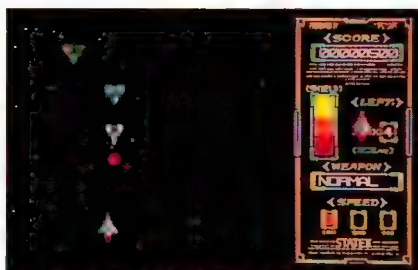
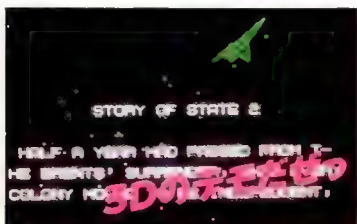
〒359　埼玉県所沢市和ヶ原2-594-8　佐藤様方　TPC softまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

X1シリーズ｜5D
※X1は、要ジョイスティック

X1ユーザーよ泣け喜べ!!

以前にテクポリで紹介したX1版のバリバリの横スクロールシューティング『STATE』。その『II』の登場だぞ。相変わらず本格的シューティングで、今度は縦スクロールになったのだ！　操作は前回同様ジョイスティックで行うが、なかなかシビアに動いてくれてグッド。もちろんノリノリのBGMも気持ちがいい。

ゲームは敵を撃ち倒してあるモノを探し出し、たたき壊すのが目的なのである。しかし、とーっても道のりは長く険しいのだ。各面の終わりに出てくるボスの攻撃はメチャンコ激しいしね。

全3機（敵の弾が3回当ると1機減る）の自機で全面制覇めざしてがんばろう!!

●画面右下の3色のグラフは自機のバリアの残量。右の囲みの中には現在の武器が表示される

●これは、オープニング。それるような3Dの宇宙空間が画面いっぱいにくり広げられる

パワーアップユニットを駆使せよ！

敵のトライアングルを撃って破壊すると、自機をパワーアップできるユニットが出現する。

●レーザーは連射できないぞ

●リプルはいいぞかなり使える武器

●サイドはプレイヤー次第かもな

●3WAYは3方向に弾が出るんだ

山あり谷ありのステージだ

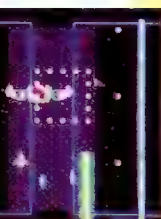
●ピンクの大型機雷もスピードアップで脱出

1面 比較的に楽な1面。でも油断禁物なのはゆーまでもない。

2面 敵の攻撃が雨アラレになる。パイプに注意して進もう！

3面 このへんから、ちょー敵の攻撃が激しくなる。避けるのが大変だぞ。

●左の大軍が押し寄せてくる。ムズイー!!

4面 もーここまで来たら後には引けないぜ。だけど敵が強い!!

5面 鬼の5面。ボスのオンパレード。最後のボスは4画面大。

●弾が当たらないー！もっと強い武器が欲しーよー!!

●ひゃー!! やっぱり、ボスには勝てないのかしらっ？

どどおーん

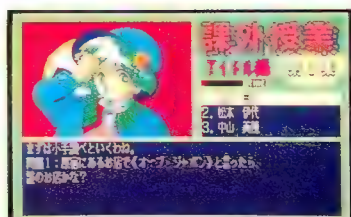
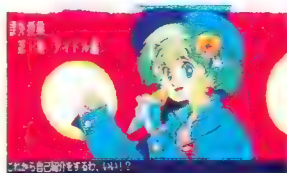
クイズに答えてC.G.ギャルを見ちゃお

課外授業

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

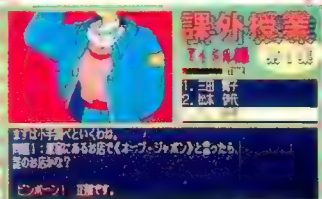
※このデータはすべて「課外授業」のシステムがないと遊べません。

AVギャルはもう古いのだ!?

AVギャルならぬC.G.ギャルが出題するクイズに答えて、♡なC.G.を見ちゃおうというゲーム。問題はギャルの得意な分野から10問、3択形式で出題され、1問正解するごとに服を1枚脱がせられる。しかし、ギャルの生まれたまんまのお姿を見るには、全問正解しなければならない。ガンバレ。

通販の申し込み方法

〒111　東京都台東区浅草郵便局私書箱108号　ユウユウ内　パソケット通販T係まで、800円（『課外授業』のシステムディスク）＋ほしいデータの数×1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（『課外授業』のシステム、データ1『アイドル編』、データ2『女子高編』、データ3『女子大編』、データ4『OL編』のうち、どれを希望するのか必ず記入すること）を明記したものを同封のうえ送ってください。

ずずずいっとスクロール

一問正解するごとに、頭の先から足の先までピロリンとスクロールする。う〜ん いいぞ、いいぞ！

運送関係のアルバイトのパズルゲーム

ひとみの荷物番

BY●めるへんくらぶ

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	3.5・5HD

同じ色の荷物を選んで消していけ!!

ひとみちゃんのおじさんの運送会社で、荷物を運ぶアルバイトをするっていうパズルゲーム。荷物は結構カラフルでいろんな色のがあり、その中から同じ色を合わせて消していくのだ。ただし荷物は横のほうからしか取れない

●ここ…の荷物は消…お、荷物は…か取れない

うえに、下の荷物を取ると上の荷物が落ちてくるので、気をつけないとつまってしまうぞ。そうなったらカーソルを中止に持っていき再度チャレンジ！

●タイトル画面は、原宿駅付近のマップになって…

●…につれて、…難しくなるように…けっこう楽に…たりする

クリアするとサービス満点の絵が!?

通販の申し込み方法

〒332　埼玉県川口市飯塚3-16-2　PEC「めるへんくらぶ」通販係まで、以下の①～④までのものを同封のうえ送ってください。①PC-88版は1000円分、PC-98の5インチ版は1100円分、PC 98の3.5インチ版は1300円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙（なお、PC-98DOの方はPC-88版かPC-98版かも必ず書いてください）。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に〝～様〟を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります）。**必ず守るようにお願いいたします。**なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

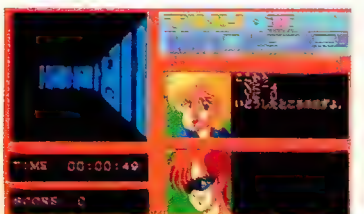
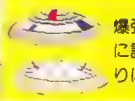
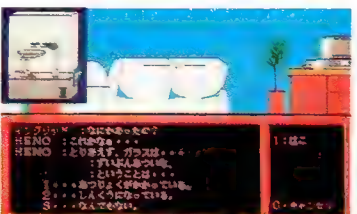
今度は爆発物を取り除く訓練だ!!

TINY WASP II ～爆弾処理～

BY●

PC-8801mkIISRシリーズ	5D

毎回変わる迷路と時間制限にドギマギ

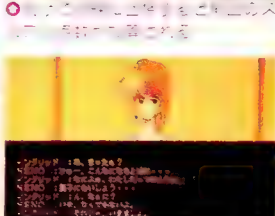
WASP(広まるテロに対し、発足させたプロジェクトチーム）の次なる訓練は爆弾処理！ プレイヤーはまたまたWASPの一員となって、3D迷路から40分以内に爆弾を探し出し、それを解除するのだ。ゲームはBGM付きで名前登録もできる。また、迷路がゲームを開始するたびに変わり、爆弾のある部屋もそのつど違うから、何回遊んでも飽きないぞ。解除の方法も何パターンかあって失敗すると爆発し、ゲームオーバー。まさに訓練って感じなのだ。

爆弾はイロイロ

爆弾は固体や液体のものが、いろいろな状態で容器に詰められていたりする。その他、配線を順番どおりに切断しなければならないものまであるのだ。

●…、コマンド選択で…

通販の申し込み方法

〒101　東京都千代田区神田神保町1-20　駒込様方　Eternal Champion Software まで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

処理が完了すると

爆弾を時間内に2コ見つけると訓練合格でスコアが表示。で、続きをやるか、やらないか選択するのだ。

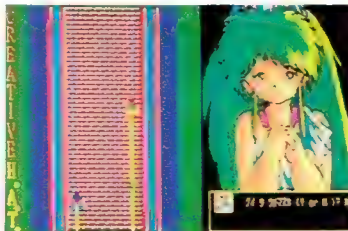
●一定以上のスコアで終了するとインク…

サイコロ振って城昇り花嫁イタダキ

花嫁争奪城昇りゲーム

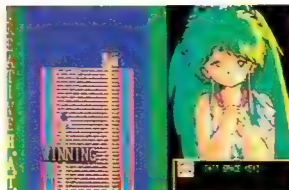
BY●H.A.T.

PC-8801シリーズ	5D

ゲームはカンタン グラフィックは♡

（下のお城の写真参照）……というワケで、キミはお城の壁昇りに挑戦することになった。サイコロ振って出た目だけ昇れるんだけど、6が出たら落ちちゃう。そこでクイを打つを選んで、4以上の目を出してクイを打ちましょう！　それより上で6が出てもクイのとこで止まるのだ。対戦相手より先に頂上に着けば、お姫様のお姿が……♡

●塔をよじ昇ってる右側がプレイヤー、左が対戦相手。プレイヤーの下の線のものがクイ

この城を、一番早く、昇った者に
姫を嫁にとらすという
王の言があった
よーし、がんばるぞー

●やった——　頂上へ着いたもんね。お姫様のグラフィックを注目♡

こんなカワイイお姫様が花嫁になってくれるならチョモランマだって昇っちゃう!!

通販の申し込み方法

〒332　埼玉県川口市飯塚3-16-2　PEC「H.A.T.」通販係まで、以下の①～④までのものを同封のうえ送ってください。①800円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"～様"を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります）。必ず守るようにお願いいたします。なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

ナードワーからお守りを取り返すRPG

SLIME MASTER

PC-9801VM以降	3.5・5DD
PC-8801VAシリーズ	5HD
X68000シリーズ	5HD

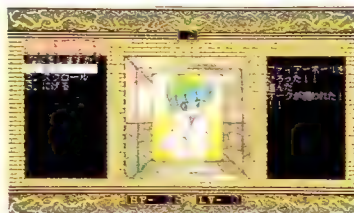
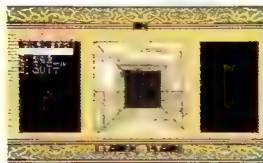
グラフィックがとってもス・テ・キ

このゲームは、いたって簡単なRPG。とにかくダンジョンの中を一歩ずつ進んで、出てくるかわいいモンスターたちを倒し、経験値を稼いでレベルを上げる。そして、ダンジョンの1番奥にいる暗黒の魔導士ナードワーを倒し、奪われたお姫様のお守りをとり返すのだ。お守りをお姫様に返すと、ごほうびとして、とってもグッドでナイスなグラフィックを拝ませてくれるゾ。こいつは超燃えたぜ。

●これがダンジョンの一画面。ここを一歩ずつ歩いていくのだ

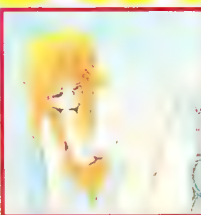
●おっと、モンスターの合間に、魔法のスクロールが落ちていることもある

●「じつは悪者ナードワーに私の大切なお守りを取られてしまったのです」

●「お守りをとりかえしてきてくれたら、ほうびをさずけます」おおっコイツはイクっきゃねぇ

通販の申し込み方法

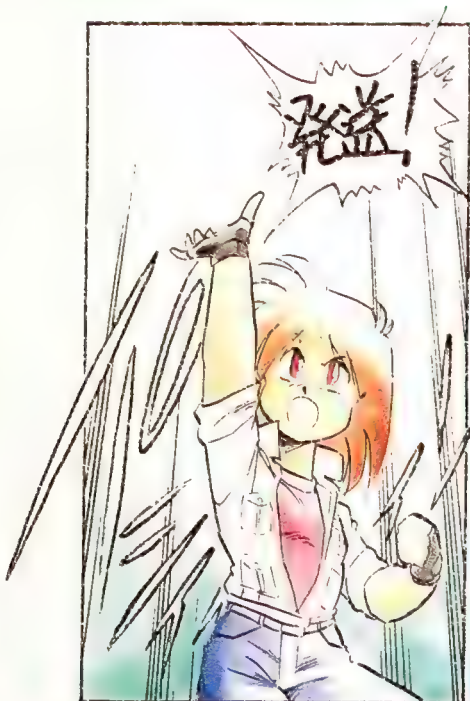
〒155　東京都世田谷区代田6-34-24　共楽代田コーポ202・沖田様方　SLIME SOFTまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

●●お守りを取りかえしてくると姫のこんなお姿が拝めるのだ！　超燃え

通販のオキテまんが　第4話

発送！3か月待て!!

by みやさかたかし

宇宙刑事RUNは
わずか0.25nenで
コンバットスーツを
発送する

ではその発送
プロセスを
もう一度見てみよう

焦熱の太陽エネルギーが
ドージンファン
ソーラコンバータで
スパークする

発送命令を受けた
メインコンピュータは
そのエネルギーを
緑のコンバットスーツに
光合成する

光合成されたRUNの
コンバットスーツは一時
原子レベルにまで分解
RUNに向け照射され

照射されたコンバットスーツが
一瞬のうちにRUNの体を
つつみこみ発送は完了する

が…

しかし　処理の問題など
考えた場合　少なくとも
3か月は待ってみよう！

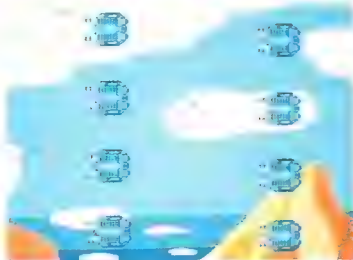
33ページに続く！

X68Kならでは！のシューティング

SADES

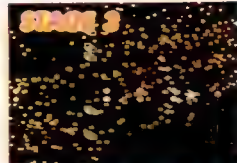
X68000シリーズ | 5HD

とにかく撃って撃って撃ちまくれ!!

謎解きもなんにもない!?　とにかくビシバシ撃ちまくるだけの横スクロールのシューティングゲームだ。さすがのX68Kだけあって、スクロールはなめらか。敵の攻撃もハンパじゃないぞ。でも難易度設定はできるし、コンティニューもOKだからへっちゃらだ。自機は弾を撃つ方向を５段階に変えることができるから、それをうまく使うことがクリアの秘訣といえそう。

通販の申し込み方法

〒230　神奈川県横浜市鶴見区潮田町2-94　大井様方　Studio KBOまで、1000円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

全6面をお見せしよう

画面数は全部で6。青空や宇宙やオドロオドロなど、なかなか飽きさせないぞ。このゲームで目につくのは敵のカタさ。ボスキャラはいないけど、カタいやつらがまとめて出てきた日にゃあ、そりゃもう大変なのだ。

ユカイでハードなアクションゲーム

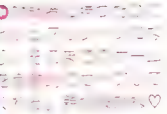
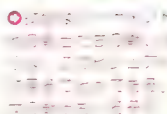
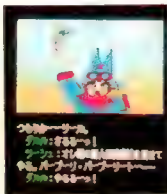
ほえほえ2～三国一大武会～

BY●ほえほえTEAM

PC-8801mkⅡSRシリーズ | 5D

※サウンドボードⅡ対応

ビジュアルシーン、BGMもよし♡

前作はAVGだったんだけど、今度はガラリと変わってアクションゲーム。平和を取り戻したサイトリア王国では、２つの国より名戦士を招待して、その強さを競い合う武闘会が開かれた。プレイヤーは、ほえほえになって他の戦士たちとアクション＋コマンド選択で対戦するのだ。途中ビジュアルシーンもあって、自動セーブもできる。臨場感あふれるBGMもきてるぞ!?

敵の攻撃

ウインドウ内の○（マル）が敵の攻撃に値する。この○（マル）が左から右に動いている間に、テンキーの〔1〕、〔4〕、〔7〕を押して消し、敵の攻撃を防御するのだ（1番上の列の○（マル）は〔1〕キーを、真ん中の列の○（マル）は〔4〕キーを、1番下の列の○（マル）は〔7〕キーをそれぞれ押すことによって消せる）。消せなかった○（マル）が多いと受けるダメージも大きいぞ。

敵に攻撃

これからの季節にぴったりのAVGね

PC-8801シリーズ	5D
PC-9801シリーズ	3.5・5HD

※PC-8801FE 未確認

ゲレンデでくりひろげられる恋物語♡

エレインソフトの最新作は、なんとスキー場に行ったスキーがド下手の女のコ、由乃ちゃんのお熱い♡お話。ゲームは数字選択式のアドベンチャーで、とってもカンタンだ。そのうえ、選択するコマンドによって多少出会いとかも違ってくるから、遊びがいがあるぞ。操作性はいいし、グラフィックもキレイだし、なんといっても女のコがとっても可愛くとっても♡なのが気持ちEよん。

通販の申し込み方法

〒332　埼玉県川口市飯塚3-16-2　PEC「NewLoaders」通販係まで、以下の①～④までのものを同封のうえ送ってください。①PC-88版は1000円分、PC-98の5インチ版は1100円分、PC-98の3.5インチ版は1300円分の郵便小為替（無記名）または現金書留。②希望するソフト名・機種・媒体を書いたメモ用紙（なお、PC-98DOの方はPC-88版かPC-98版かも必ず書いてください）。③タックシールかフロッピーシールに自分の郵便番号・住所・氏名（それをはってソフトを郵送するので、自分の名前の後に"～様"を書いてください）を明記したもの。④③のコピー（これは発送ミスなどがあったときのチェック用になります）。**必ず守るようにお願いいたします。**なお、郵便小為替の受領証書は、お手元に保管するようにしてください。

ゲレンデには出会いがいっぱい!?

ゲレンデでは人と出会えて、ホテルではいたすということになる。それにしても、由乃は両刀使いとはねえ。

通販の申し込み方法

〒185　東京都国分寺市西元町3-8-6　コーポJUN 207号　小野様方　ほえほえチームまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

へんてこな対戦者たち

ノリとテンポが◎なディスク5枚組AVG

遊撃隊

BY●

通販の申し込み方法

〒124　東京都葛飾区堀切4-61-23　黒沢様方　TKO softまで、1800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

PC-8801mkⅡSRシリーズ｜5D

※PC-88VAシリーズ未確認

※要アナログディスプレイ

いろいろ凝ってて いろいろイイぞ！

主人公はロックチーム遊撃隊のリーダー斉藤浩壱で、転校生の新井妖助にさらわれた同級生、かつアイドルタレントの井ノ頭陽子を助け出すのが目的だ。ディスク5枚組み、コマンド選択方式のAVGで、話の途中にアクションゲームもある。セーブ機能はないけど、好きなディスクから始めることができるようになっているんだ。

また、BGM、効果音、画面効果(フェードインなどなど）を巧みに使い、楽しませてくれるぞ。

すごいのは技術面だけじゃない！　ストーリーもじっくり練って作られている。登場人物1人1人が個性的で、話のテンポとノリもとってもイイ。とにかくディスク5枚分まったくあきさせない◎のソフトだ。

遊撃隊のメンバーを紹介しちゃうぞ！

もちろんお色気も!?

そしてカワイイコも出る！　出る!!

※この画面は、アナログディスプレイによるものです。

X68Kのドキドキおもしろ玉転がし

Silver Ball

BY●X一くろすー

> **通販の申し込み方法**
> 〒166 東京都杉並区成田東1-29-9 安藤様方 Xまで、郵便番号・住所・氏名を明記した返信用の封筒に62円切手をはったものを同封し、送ってください。折り返し申し込み用紙をお送りします。

X68000シリーズ	5HD

初の(!?)トラックボール使用ゲーム

X68000の〝トラックボール〟でプレイすることを前提に作られた玉転がしゲーム（マウスでも遊べるよ）。

ルールは簡単。制限時間内に左上のスタート地点から右下のゴールまで玉を転がせばいいだけ。しかし、壁に当たればボヨ～ンと跳ね返されるし、落ちたらアウトの狭いところもあるし、そのうえ先のステージには、滑るガラスの床まであってドキドキしちゃう。でも、コンティニューできるから安心（全10面）。美しいグラフィックにスムーズなスクロール、そしてサンプリングを多用したサウンドが、いかにもX68Kしてる。

○これがシルバーボール。トラックボールでコロコロして、ゴールへ導こう

○2面以降は4画面構成で、玉を追ってスクロールする。床下には雲が流れ……ヘンな景色!?

○キーンと鳴るガラスの床。キュルキュル滑って動かしにくい！慎重な操作が要求されるのだ

○床が狭いうえに時間がないぞ。おっ、ハリーアップだ！急いで時計を取らなくっちゃ。アセアセ

○落ちこそしないけれど、通路が狭くてあっちこっちボヨーン、ボヨーン、進めないぞ

こーなったらアウトだぞ

○玉がひとつ減り（初めは5個）、タイムも一3秒でやり直し

○玉が切れて、即ゲームオーバー。コンティニューしましょ

アイテムを取らないとクリアできない！

床に描かれているアイテムの上を通ると、いろいろといいことがあるぞ。とくに制限時間がシビアなので、時計は絶対取ろう。?は吉と出るか凶と出るか運だめしと言える。

★お金
○ひと袋[illegible]点。あまり欲張らないように

★1UP
○玉のストックがひとつ増える。ルンルン

★時計
○制限時間が15秒延びるぞ。とても重要！

★?
○ほかのアイテムが出たり、[illegible]

じゃんけんほん!ち・ょ・こ・れ・い・と・♡

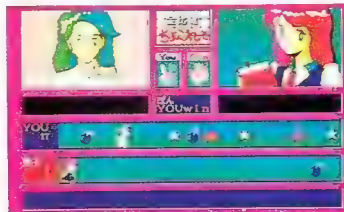
金比羅ちょこれーと

PC-9801シリーズ | 2DD

※PC-98RA、PC-98RX、PC-98VM11、PC-98DOは不可

童心にかえりつつ、やっぱりH!?

誰もが小さいころにやったことのある遊び、「グリコ」がゲームになったぞ!? 基本的ルールはほとんどそのままなんだけど、途中いろいろなアイテムやイベントがあり、女のコが脱いだりする野球拳的要素も加わりグーンとパワーアップ。2倍楽しめちゃうのだ。

早くゴールして勝つもよし、相手(コンピュータ側)の女のコを全部脱がして勝つも、もっとよし♡

○[illegible]

○対戦者より早くゴールして勝つ

○対戦者をスッポンポンにして勝つ!

勝つ道は2つ!!

○[illegible]

○[illegible]

●変質者

○[illegible]

●通せんぼじじい

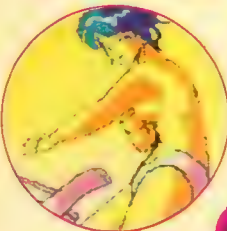
○2~3回勝つまで通してくれない

女のコをどーんと紹介

○197[illegible]年生まれの[illegible]型。400ccのバイクを乗りまわすだけあって、大胆♡

●野[illegible]里香

○19[illegible]年生まれの[illegible]型。[illegible]くるみが好きな女のコ。2番手!!

○1973年生まれのO型。将来の夢は歌手になること。最後の対戦者なのだ

●井上恵子

○1971年生まれのA型。このゲームの最初の対戦者。けっこう手強い

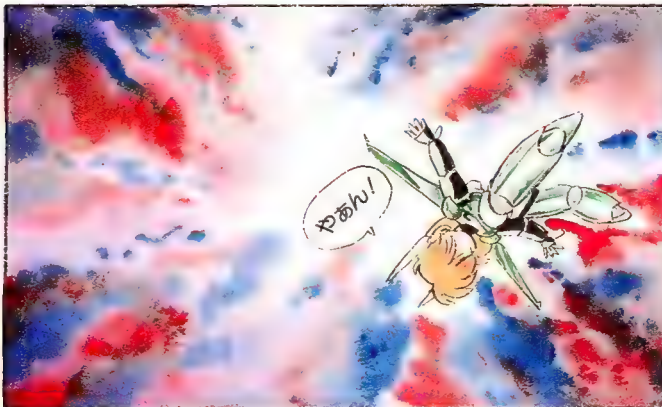
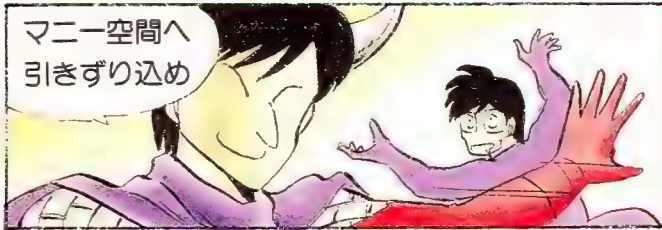
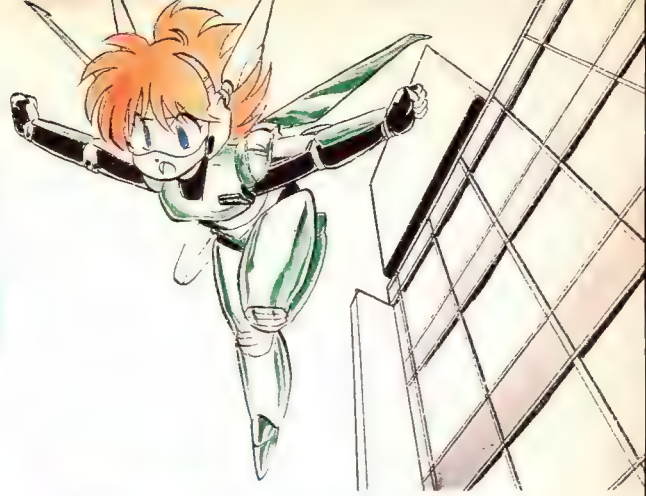
●高野はるか

○[illegible]年3月4日生まれのAB型。4番目に登場する知性ギャル!?

通販のオキテまんが　第5話

換金できない記名為替の謎

by みやさかたかし

37ページに続く!

オリジナルアニメのようなAVG
銀河大海賊物語外伝1 ～ハンダンストライク～

BY●暗黒媒体ソフトウェアーズ

PC-9801シリーズ	5HD、3.5・5DD

※初代PC-9801、PC-9801U不可

話の進みかたはプレイヤー次第

長々とした謎の多いAVGよりも、30分くらいのOVA(オリジナル・ビデオ・アニメ)をゲーム化したような、短くても楽しめる作品を作りたかった。

……とマニュアルに書かれているとおり、ストーリーの展開で楽しませてくれるソフトだ。選択肢はあまり多くないけど、ひとつひとつの理由に説得力があって、正解がなかなか見つけにくくなっているのがイイね。

タイトルに〝外伝〟とあるけれど、ゆくゆくは本編としてRPGを出す予定らしい。

通販の申し込み方法

〒005 北海道札幌市南区澄川3条5-2-10 伊藤様方 暗黒媒体ソフトウェアーズまで、1700円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(必ず)・機種媒体(必ず)を明記したものを同封のうえ送ってください。

○キャラクタの個性がハッキリしているので、会話がおもしろくなっている

さんせぇーい

○質問を選んだ理由によっていろいろとセリフが違ってくるよ

1なら

○なかなかうまいコトを言うシェリダム。さすが大人!

2なら

○沈着冷静なシェリダム。うーん、これもリーダー的な言葉だ

はんたぁーい

このゲームでおもしろいのが、このコマンド。ここでは船長のシェリダムの意見がどう変わるか見てみよう。

理由なき行動はゆるさん!!

○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

○[illegible]

○ゲームオーバーになってしまった。また別の終わり方も

○これじゃあお話になりゃしねえ、と思ったら……やっぱり

舞台は宇宙 小惑星帯その中で

物語の舞台となる3惑星。場面が変わるたびに、スクロールするのがイイね。

○[illegible]

でもそーすると…

なんとドジ! ドジドジドジ!

「タイムリミットね。探索の手際が悪かったのね。」

ここからは、本誌で掲載してない同人ソフトをちょこっと紹介しちゃうぞお！　今回は、みんなのリクエストに答えてC.G.集の紹介もあるからね。もちろん、どれも通販で入手可能なものばかり！　ほしいと思ったらさっそく申し込んじゃおうっ!!

イラスト／みう

New Soft PART 2

本誌未掲載

同人ソフト&C.G.集!!

正当派ポーカーゲームの決定版？

4人打ちポーカー

BY●Hiro Music System

〒120　東京都足立区宮城1-38-18　西沢様方 Hiro Music Systemまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種を明記したものを同封のうえ送ってください。

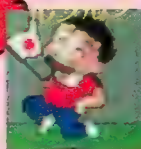
PC-9801シリーズ | 2DD

おかしな相手と Let'sポーカー!!

勝っても女のコは脱がない。純粋にポーカーのおもしろさを追求した（?）ゲームなのだ。全部で5人の対戦相手から3人を選び、計4人でポーカゲームをするのだ。相手にはそれぞれ個性があって、いろんなセリフをつぶやいてくるぞ。また、喜んだり、イジケたりするグラフィックがおもしろい。マジメにポーカーを楽しみたい人におすすめね。

ニッコリ笑ってくる女のコ。このカワイさはあなどれないぞ!?

おちゃめな対戦相手たち

5人の対戦相手はそれぞれ表情豊か。勝てば喜び、負ければ涙する。ここではモデルとして山田大くんにご登場願おう！

カワイイ女子高生が無残にも……

女子高生連続殺人事件

BY●DATA SYSTEM

〒203　東京都東久留米市南沢1-6-21　木村様方　DATA SYSTEMまで、800円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名を明記したものを同封のうえ送ってください。

MSX2 | 3.5DD

※要RAM128K

犯人は誰だ？ 謎が謎を呼ぶAVG

内田修（27）は私立探偵。ある日、修の事務所に一通の手紙がきた。「私、殺されそうです。助けて！」。そして数日後、その女子高生が殺害されたのだ。

ゲームはコマンド選択方式。助手のゆかりちゃん、相棒の刑事の源さんやじゅんに助けを借りて捜査をするんだ。セーブ機能はないけれど、パスワードによってコンティニューできるようになっているぞ。

やっぱり ゆかりちゃんが一番！

たくさん出てくる女のコの中で、ピカ1は助手のゆかりちゃん。気になるサイズは上から86・60・88。うーんおいしそう。

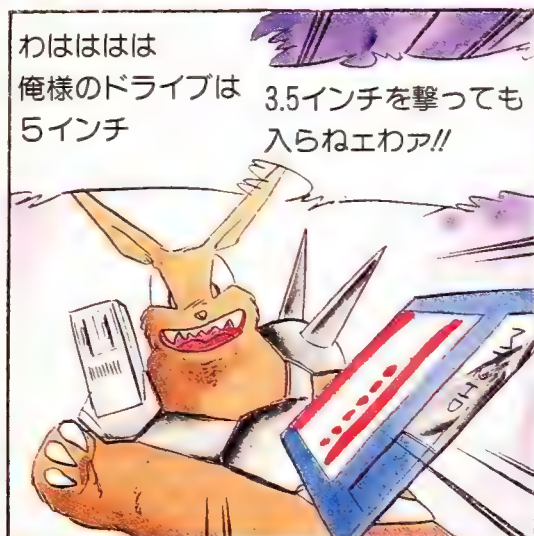
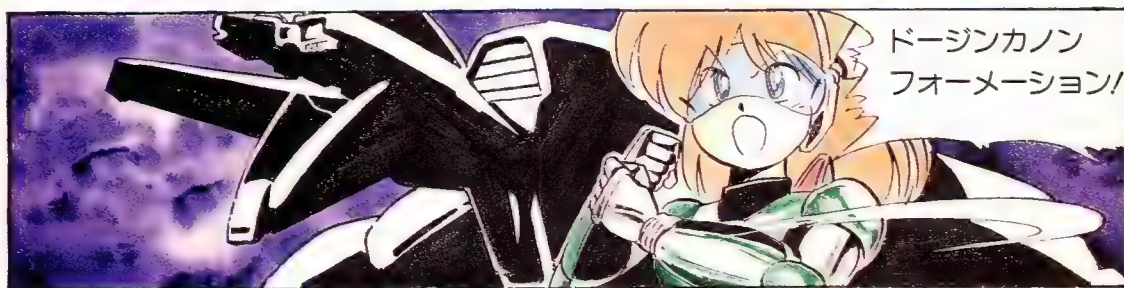
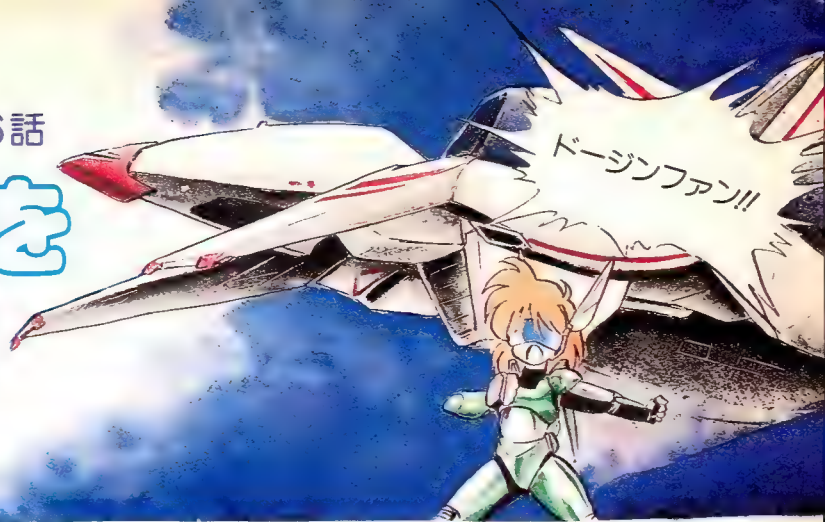
こんなハレンチ（死語）なシーンもある。

ここは職員室。先生たちに話を聞いてみよう。操作はテンキーを押すだけとお手軽よ♡

通販のオキテまんが　第6話

機種・媒体を確認せよ!

by みやさかたかし

ドージンファン!!

機種媒体は必ず確認してください

41ページに続く!

パロディーキャラのパズルゲーム
マゴちゃんの奇妙な冒険
BY•QUARTER SOFTWARE

PC-8801mkII SRシリーズ	5D

※PC-88VA未確認

ゴマフアザラシのマゴちゃんが大活躍！

ある日、悪い魔法使いによって氷の中に閉じこめられてしまったゴマフアザラシのマゴちゃんは、爆弾を使って脱出することにしました。

——というわけでこのゲーム、マゴちゃんを動かして爆弾を運んでいき、すべての爆弾をつなげ爆発させると面クリア、というパズルゲーム。しかし、ただつなげるだけではダメで、必ず爆弾についている矢印をくっつけなければ爆発しないのだ。さあ、がんばれ！

〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺1341-85 荻島様方 QUARTER SOFTWAREまで、700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種を明記したものを同封のうえ送ってください。

AVG＋野球拳ゲームなのだ
あぶない芸夢
BY•ソフトSOS

PC-8801シリーズ	5D
FM-7シリーズ	3.5·5D

野球拳に勝って女のコと♡♡♡だ！

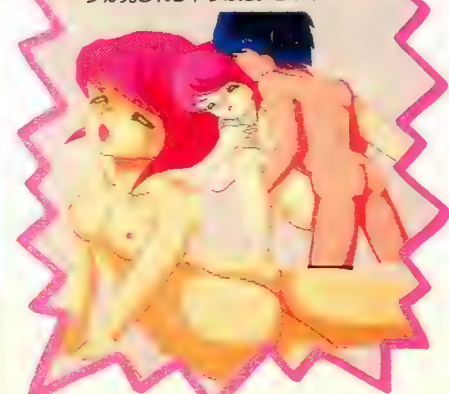
女のコをナンパしてホテルに連れ込み、野球拳をしてしまおう♡という、ふらちな（?）AVGだぞ！ ゲームは、第1部と第2部とに分かれていて、ナンパ成功するまでが第1部、ホテルに連れ込んでからが第2部となっている。AVGの場面は、数字選択式なので操作がカンタン。しかし、間違った選択をすると、ゲームオーバーになっちゃうから、慎重に選ぶようにしよう。

○ナンパした女のコ[illegible]いたしましょう

○5回負けると[illegible]オーバーにな[illegible]うので注意。[illegible]いけいけ〜♡♡♡

〒331 埼玉県大宮市上小町1196-3 ソフトSOSまで、1300円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種名（必ず）・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

生きてて よかった〜！

というワケでうまくイクと、こ〜んなシーンが見られちゃうのだ。らっぴー♡

絵芝居感覚のアドベンチャーゲーム

Tales of for-de-leear
～アリエス姫の騎士～ BY●妖精工房Fairy Craft

PC-9801シリーズ | 5HD

※要RAM640K
※IBPC-9801不可

勇者として自覚をもってガンバ

勇者である主人公が、魔女にさらわれた姫を救い出す、というストーリーのショートAVG。このゲームのポイントは、いかに勇者らしく行動するかというところにあるらしい。だから、よこしまな考えでプレイをするとゲームオーバー。しかし、♡画面もみたいし……と、葛藤しながらプレイしよう。

○フォーデリア城。話の進行はこの城を中心に行なわれるが、城の中には入れない

○愛の樹の村。来てみたら、いきなり村の娘が襲われているぞ。ここはもちろん……

○エルムの森。ここではドラゴン退治をたのまれる。いっちょ、やるかぁ～と行くかぁ

○花畑。おお、女のコがすわってる。どうしたのかなぁ？ ここはひとまず……

〒156 東京都世田谷区大原2-21-18 春香荘8号室 小林様方 妖精工房Fairy-Craftまで、1200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

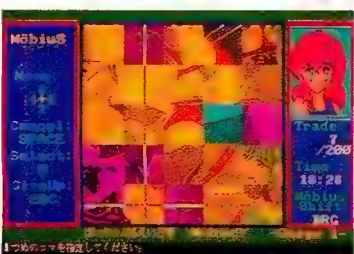
せいこうして失敗した例……

このゲームは、勇者らしく振る舞っていればポヨ～ンと簡単に解けてしまう。だがそんなのじゃつまらない！ うなれ108つの煩悩よ！ いけいけ！

絵と色を合わせるパズルゲーム

Möbius
BY●ぱいなっぷる まあまれいど

FM-7シリーズ | 3.5・5D

6枚から選べて絵もGood！

2枚のパネルを入れ換えて絵を完成させるという、なじみ深いパズルゲーム。だけどこのゲームの場合、パネルを動かすたびにその色が変わり、最終的には元のパネルの色で絵を完成させなくてはならない。完成した絵はどれもキレイで、最初に6枚の中から選ぶことができるんだ。制限時間も自分で設定できて、好みの難易度で楽しめるよ。至れり尽くせりのパズルなのだ!?

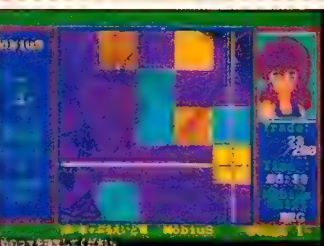
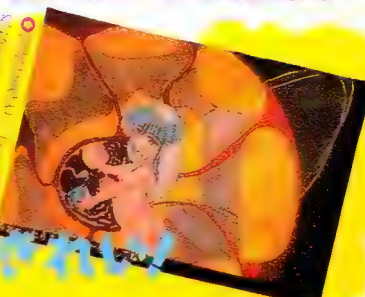
○カワイイ女のコが難易度の設定の指示をしてくれるで、最初のパネルはこの色

○見てのとおり！ パネルは、動かすたびに色が変わる。絵を完成させるためなの尊当なのに……

きれいな絵がさらに

○やったー。今度こそ色、絵、ともに完成！

〒144 東京都大田区西糀谷1-13-22 落合様方 ぱいなっぷる まあまれいどまで、7版の5インチは1000円分の郵便小為替（無記名）、7版の3.5インチは1100円分の郵便小為替（無記名）と50円分の切手、それぞれに郵便番号・住所・氏名・機種・媒体（必ず）・ほしいソフト名（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

○完成！ と思いきや色が合ってなーい。ここは、あれをこうして……えーん、わかんないよ

4枚のパネルがぐるりんパズル

ぱずるくん2

BY●F.F.ARP

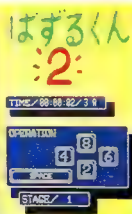
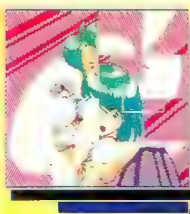
PC-8801mkII SRシリーズ	5D
X1turboシリーズ	5D

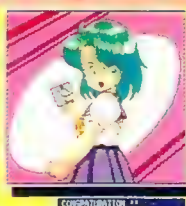
※PC-88VA未確認

通販の申し込み方法

〒260 千葉県千葉市都賀の台3-1-12 土田様方 火延 真まで、700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種（必ず）・媒体を明記したものを同封のうえ送ってください。

コンティニューできるけどムズイぞ！

パネルを上下左右にずらすという絵合わせパズルは多いけど（前作『ぱずるくん』もこのタイプだった)、この『ぱずるくん2』は、4枚のパネルが同時に時計回りにぐりぐりずれるというものだ。だからパネルの入れ換えがめんどうで、無計画にやるとぐちゃぐちゃになってしまうぞ。そのうえ制限時間を過ぎると、つぎの面でのかき混ぜ回数が増えてしまう！　ムズイー！

●4枚のパネルがいっぺんに入れ換わるから、よ〜く考えて動かさないとあとで困っちゃうパズルだよ

このぐるりんこが気持ちイイ!!

●ぐるぐる、あっ、できちゃった。初めのうちはかき混ぜが少ないので簡単。絵もいいねー

STAGE 2

みーんな見てネ♡

絵合わせパズルといえばかわいコちゃん!?　個性的なコがそろっているぞ。4面以降見られるかな？

気軽に遊べる読み切り版RPG!?

CARDS ~#1 DRAGON KILLER~

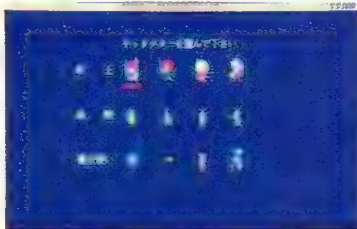
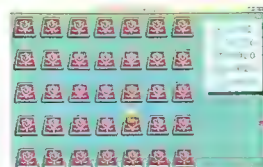
BY●F.F.ARP

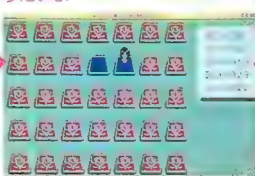
PC-8801mkII SRシリーズ	5D
X1turboシリーズ	5D

※PC-88VA未確認

通販の申し込み方法

〒260 千葉県千葉市都賀の台3-1-12 土田様方 火延 真まで、700円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（必ず）・機種（必ず）・媒体を明記したものを同封のうえ送ってください。

とにかくドラゴンを探してやっつけよう！

●スタート前にキャラを選択できる。戦士系はH.P.が高く、盗賊系は攻撃力が強いらしい

●スタート地点は、ランダムに決定される。さあ、どっちに進もうかな!?

●これが1枚移動した状態。ドラゴンに遭遇する前にアイテムを取りたいよ〜

●敵や宝箱のカードにあたるとウインドゥが出て、コマンドを選択できる。さあどうする!?

並んだカードの上に乗った可愛いキャラ。そのコを上下左右にカーソルで移動させると、カードがめくれ、そこには敵さんがいたり、宝箱があったり……。で、そこにあるアイテム（各種1つ取ると前のモノは無効）によってパワーアップ、ダウンしていく。最終目的はボスであるドラゴンと遭遇し、倒すこと、という1回ポッキリの単純でシンプルなゲームだ。スタート地点、カードの並び方が毎回ランダムなので、気軽に何度もプレイできるぞ!!

たくさん出てくる敵キャラの1部。アイテムはほしいけど、どの敵が強いのかしらん？

通販のオキテまんが　第7話

by みやさかたかし

45ページに続く!

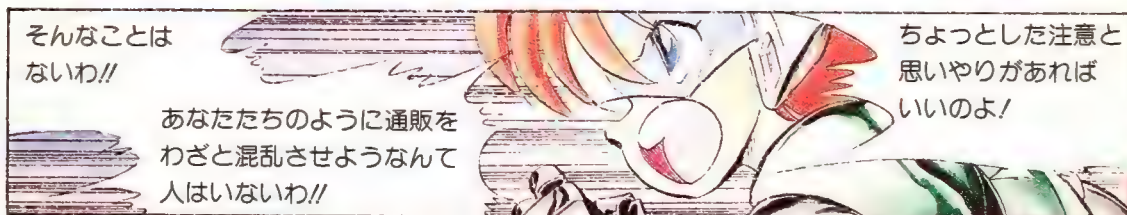
C.G.

1枚1枚丁寧に描かれたC.G.集!

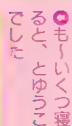
M·M·K ORIGINAL PART 14～16
INTERMISSION Vol.1～2 BY●M·M·K

PC-8801シリーズ	5D
FM-7シリーズ	3.5·5D

※X1版、PC-98版がほしい方は、返信用封筒を同封のうえお問い合わせください

〒154 東京都世田谷区三軒茶屋2-20-16 大古様方 M・M・Kまで、各1100円分の郵便小為替（無記名）と、ほしいソフト名（必ずソフト番号まで明記すること）・機種名(必ず)・媒体（必ず）を書いた紙、郵便番号・住所・氏名を明記したあて名シールを同封のうえ送ってください。

ファンタジーから メカの類までイロイロ

C.G.集で人気の高いサークルM・M・Kの初登場だぞ。グラフィックは線が繊細で、背景の細かいところにまで気を配っている。ほとんどプロ並みの技術力があるんじゃないかな。でも、ギチギチの堅いタッチの絵柄ではなく、女のコたちのグラフィックはとっても柔らかく暖かく見える。そんなにも感じられるのは、影や明るさ色彩に凝っているからかもしれないね。

M·M·K ORIGINAL PART 14

このPART14には、12人の女のコたちが描かれている。ちょっと翔んでる女のコたちがイッパイ//

○も～いくつ寝ると、とゆうことでした

○温泉[illegible]場／といえば、[illegible]モクモク。ブラシで描かれてとってもキレイね

M·M·K ORIGINAL PART 16

ファンタジー化した女のコがワサワサ。猫あり鳥あり魚は……ないよ～ん。

○ブルースカイに映える[illegible]ードギャルの白な翼がキレイ

○ハステレタッチの背景[illegible]、とってもプリティーだ

○これまた、[illegible]タッチの柔らかさに[illegible]される

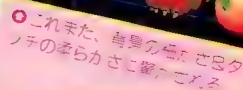
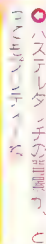
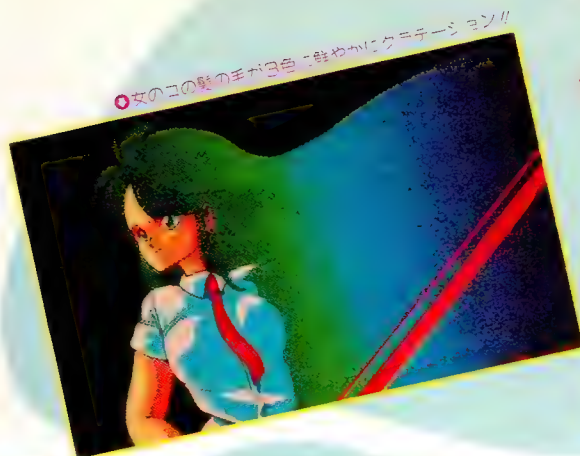
○[illegible]／長し髪の毛がとってもキレイ。体のラインもなめらかね

M·M·K ORIGINAL PART 15

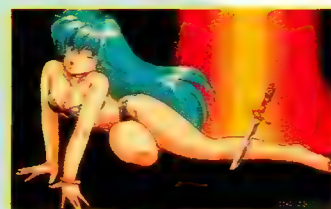
未来のメカ&メカ少女たちの集まりのパート15であ～る。潜水艦やカップメカ?にはギャルが必要!?

○[illegible]

○ロボットの影の薄さに注目せよ//

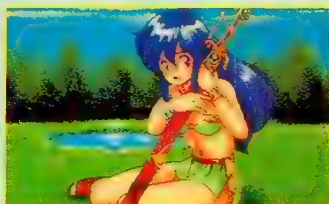
○[illegible]コーヒーカップメカ?

女のコの髪の毛が3色で鮮やかにグラデーション!!

M·M·K ORIGINAL INTERMISSION vol.1

斜線が多く使われてるかな?ってカンジですの。すこしイロ気が出てきてますぅ。

M·M·K ORIGINAL INTERMISSION vol.2

うーん、やってくれました水着特集。それにブラシをかけた夏の空と海はスッキリ&さわやかですね。

バックの英語はスキャナ取り込みかな?

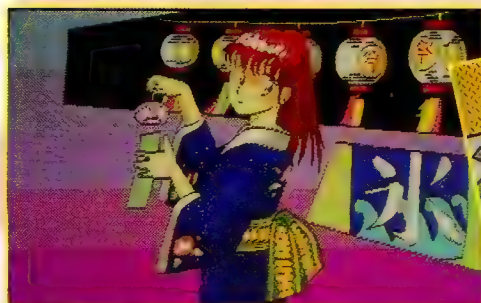
C.G.

おちゃめな女のコのグラフィック集よ

CANDY BOX I & II

BY●SYSTEM PINK

PC-8801mkII SRシリーズ	5D
PC-9801シリーズ	5HD

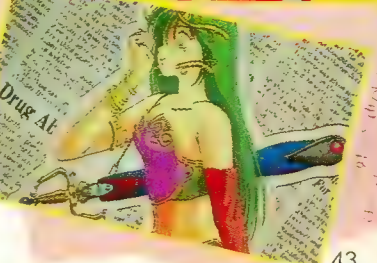
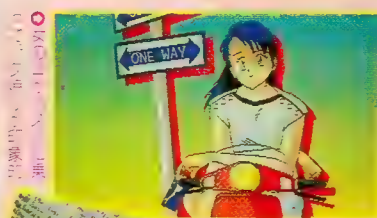
『I』&『II』はC.G.集だぞっ!

増刊2でも紹介した『CANDY BOX』の『III』と『IV』は、ゲームだったんだけど、じつは『I』&『II』はC.G.集だったのだ。乙女チックなグラフィックにちょっとユーモアをかますとこが、ほかのところでやらないところだね。タッチは堅すぎも柔らかすぎもしてなく、ほどよいぞ。ディスクには7つのグラフィックが入ってるよ。

〒238 神奈川県横須賀市衣笠457 鈴木様方 SYSTEM PINK まで、(『CANDY BOX I』、『〜II』セットで) 800円分の郵便小為替(無記名)と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名(『CANDY BOX』はIからIVまで制作しているので必ず番号まで明記すること)・機種名(必ず)を明記したものを同封のうえ、1月末日までに送ってください。

CANDY BOX II

こちらは抽象的なイメージの世界?とパロ。コンビニのおね〜さんがいいぞぉ。

CANDY BOX I

「1」はノリがほとんどパロディーであ〜る。女のコの背景が……!?

C.G.

98の機能をフルに使ったC.G.集!!

CG COLLECTION 1~4

BY•K.D.D.

PC-9801VMシリーズ | 3.5・5HD

※要アナログディスプレイ
※PC-9801VM2のみ要16色ボード
※要MS-DOS
※3.5インチ版は、PC-9801UV2以降対応

キラキラ輝く女のコがいっぱいだっ！

98で、ちょっと美少女♡メインのグラフィックを描いているサークルが、K.D.D.であ～る。それも16色ボードの性能をフルに使った、とっても艶(つや)のある女のコばっかりのC.G.集だ。線が細やかで、人の影にグラデーションが使われ、肌がテカテカに見えたりして、女のコたちがとっても艶(ナマ)めかしいんだ。背景もブラシなどで処理してて気が抜けないC.G.集ね。

〒305 茨城県つくば市吾妻1-401-810 清田誠一郎様方　K.D.D.通販係まで、各300円×ほしいゲームの枚数＋送料200円分の郵便小為替（無記名）と、郵便番号・住所・氏名・ほしいソフト名（何番がほしいか必ず明記すること）・機種・媒体（必ず）を明記したものを同封のうえ送ってください。

○少女たちの[illegible]な関係は……[illegible]こないの

★COLLECTION 1★
A SMALL GOOD THING

ムフフ♡お色気が、かなりきてますきてますのグラフィック集。細かいところまでチェック／

○夏の日射しを背にとってもたくましいね　○Hな絵は、カワイさで勝負！

★COLLECTION 2★
AFTER THE RAIN

初期の絵柄とゆ～か、今のタッチとちょっと違っているみたいだけど……。それもまたよし／

○ヒップのラインがとっても健康的／

○テラリスムってやつを考えて描かれてる♡

★COLLECTION 3★
HUMAN FACTOR

女のコがアニメのセル画のようなタッチになってるね。色使いを研究しているのがわかる絵だ。

○女のコの[illegible]、一番カワイらしい

○ベッドの上で、あぶない一人遊び？下着が細かい

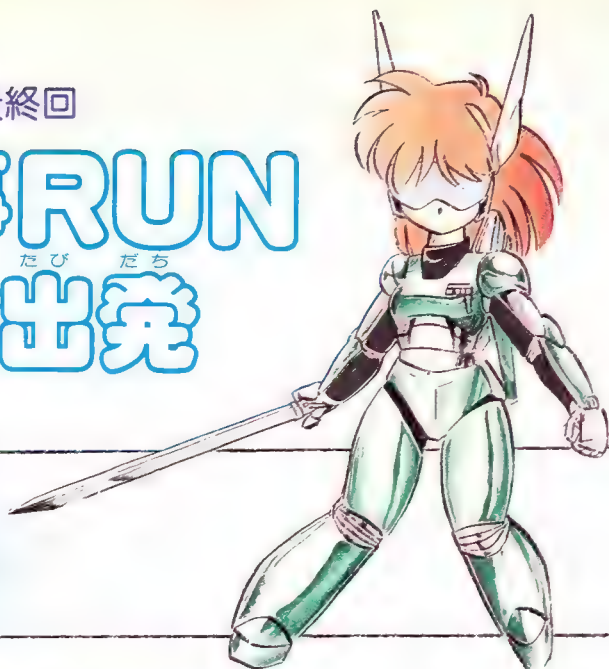
★COLLECTION 4★
EXTRA

一番新しいC.G.集となると、かなりタッチが柔らかくなってる。でも、相変わらずぬかりなく描かれてるな。

○女のコは服装も重要なポイントだ

○背景までキレイ、よく描きこまれてると思う。女のコもとてもカワイイ

○アイテムと室内構成、とってもGOOD

通販のオキテまんが　最終回
宇宙刑事RUN
新たなる出発（たびだち）
by みやさかたかし
こうして通販の混乱は
宇宙刑事RUNの活躍で
とりあえず防げた
無事ソフトが届いた
人たちからはうれしい
感想の手紙が
舞い込み始めたのだ
どうもありがとう
ございました
これで次の作品を
作る勇気がでて
きました
がんばってね
人々の明るい笑顔を
たやさないためにも
１日もはやくマニーを
倒すのだ!!
発送せよ!!
宇宙刑事RUN
RUNに
おまかせ
THE
END
今回は出番が
少なかった
めそ
めそ
おっしゃあ!
これで入院できる
妙に元気な
絶対安静男

通信販売を申し込むときの注意

この本で紹介した同人ソフトの通信販売を申し込む場合には、必ず次の約束を守ってくださいね。

①申し込んで3か月はジッと待つこと
同人ソフトサークルの人たちは、勉強やお仕事の忙しい合い間をぬってソフトを発送しています。それに、申し込みもたいへん多いので、待ち遠しいとは思うけど3か月は待ってあげてくださいネ／
②郵便小為替は無記名にすること
郵便小為替にヘタに記名してしまうと無効になったり、手続きに手間がかかったりします。必ず無記名にしましょう。
③封筒の郵便番号・住所・氏名などの必要事項は正しく書くこと
送る封筒には、相手先の郵便番号・住所・氏名をはっきり正確に明記しましょう。そしてうらには、自分の郵便番号・住所・氏名の記入を忘れないように。
④封筒には規定料の切手を必ずはること
ご存じのように4月1日より、郵便金額が変わりました。封書には必ず62円分の切手をはるようにしてください。
⑤希望ソフト・使用機種・住所・氏名を書いた紙は必ず同封すること
希望ソフト名・機種媒体・自分の住所・氏名を書いた紙を必ず同封しましょう。希望ソフト名・機種名がわからないとソフトの発送が遅れる原因になってしまいます。とくに、ソフトが複数の機種作られているものは気をつけてね。
⑥あて名シールも同封するように心がけること
機種媒体・希望ソフト名・住所・氏名を書いた紙とは別に、自分の郵便番号・住所・氏名を記入した、あて名シール（どうしても入手できない場合は紙でも可）を同封するように心がけましょう。とくに、サークル側より強く要請があるとき（通販の申し込み方法に書いてある場合）は、必ず同封しましょう。
⑦送る前にもう一度確認しましょう
封筒は、住所・氏名を正確に書きましたか？　また、切手をはりましたか？　希望ソフト名・機種媒体を書いた紙は同封しましたか？　あて名シールの自分の住所に間違いはないですか？　郵便小為替は、規定の金額ですか？　また、無記名ですか？　最後にもう一度確認してから送るようにしましょう。

通販体験記

正しい送り方と待ち方をマスターしよう！

同人ソフトがほし〜い。けど、通販の仕方がわかんな〜い／って人結構多いんじゃないかな？　そんな面々のために送る通販体験記。これを読めばバッチリだ〃

1 まずはテクポリでソフト選び

同人ソフトを買う手段のひとつに通販という便利なシステムがある。けど、本に載っている注意書きを読んだだけじゃ、何からすればいいのか、何を用意したらいいのかイマイチわかんないよね。そこで、実際に通販でソフトを買ってみることにした。ここでは、その手順と注意する点を書いておくので、通販するときの参考にしてもらいたい。てく野ぽり男の体験記ってわけだ。まずは、テクポリの「同人ファン」のページを開いてソフト探しから始める。今回選んだのは、マリオネットというサークルの『TAKE　OUT』(FM−7版５インチ２D)。1300円の郵便小為替が必要ということなので、早速それを買いにいくことにしよう。

○たくさんゲームが載ってて目移りしちゃう!?　'89年3月号より『TAKE　OUT』に決めっ〃

2 郵便小為替を買いにいこう

郵便小為替は、郵便局の〝為替〟と書いてある窓口にいって購入するのだ。「すいませ〜ん、1300円分の郵便小為替くださぁい」と、目的の金額をハッキリ言って買おう。その際、覚えておかなくちゃいけないのは手数料がかかるということ。郵便局の方に聞いたところ、郵便小為替の手数料は、1000円までは10円、2000円までが20円、3000円までになると30円……てな具合に10円刻みでかかるそうだ。
したがって、1300円分の小為替を買う場合には手数料が20円プラスされ、1320円となるわけ。そのほか、普通為替や電報為替などあるようだけど、同人の通販をするにはこれだけ知っていればOKだろう。
さあさあ、買うものを買ったら、家に帰って送る準備にとりかかろう。

編集部がお答えしますぅ！

郵便小為替はナゼ無記名がいいか？

郵便小為替の裏面に〝委任欄〟ってトコがあるのわかるかな？　ここに名前を書き込むと、その名前の人しか手続きができなくなる。つまり身分証明書が必要になるんだね。サークルの中には代表者と雑務担当者が異る場合もあるので、かえって手間になるってワケ。

これが郵便小為替だ！

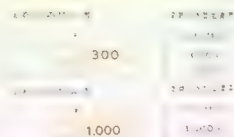
○1300円のソフトってことで、1000円と300円の小為替を1枚ずつ購入した。これは、郵便局で売ってるぞ〃

特別大サービスで〝ソフト申し込みカード〟を作っといたので、通販するときに役立ててほしい。本から切り取らず、カードの部分をコピーして使おう。記入漏れのないように！

ソフト申し込みカード

サークル名	様
希望ソフト名	
機種媒体	
自分の住所	
自分の氏名	

5 必要な物がそろったら、さあ送ろう！

右の写真を見てもらいたい。ここにあげたのが〝通販のための4点セット〟なのだ。その4つとはこれだ。①ソフト申し込みカード（サークル名、希望ソフト名とその機種媒体、自分の住所と名前をしっかり間違いなく記入したもの）。②郵便小為替（金額はあってるかな？）。③自分の住所と名前を書いたタックシール（これは、サークル側からソフトを送ってくるときに使うもの）。④これらを送るための封筒（相手の住所は間違えないこと）。以上4点、忘れてる物はないかどうか、もう一度チェック。とくに、住所や名前、ソフトの媒体などはキチンと書かないとネ。うん。

これで準備万端。切手を貼ってポストへGO！　なになに……「申し込んで3か月はジッと待つこと」だって!?

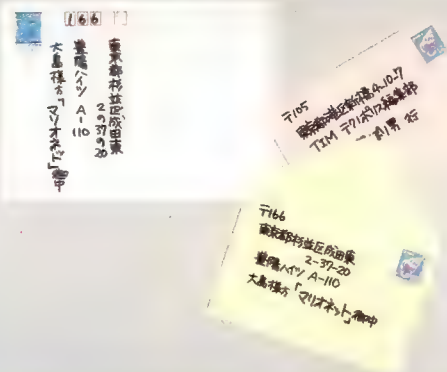
ドキドキわくわく、早く来るといいな～。いいコにして待ってよっと!!

これが通販4点セットだ！

○この4点セットは重要だ。1個でも欠けたらダメだ。もれなく記入したかな？　何度もチェックしよう

編集部がお答えしますぅ！

サークルへの問い合わせをするには？

同人ソフトの申し込みは、ほとんどが自宅になっています。迷惑にならないように、問い合わせは必ず郵便ですること。また、問い合わせ相手に負担がかからないように、62円切手をはった返信用封筒を同封するか、往復葉書を使用しましょう。あらかじめ返信先を記入しておくこともお忘れなく。

で、3か月後……

○キチンと申し込めば、ちゃんとくる。さあ、あとは遊ぶだけ。ディスプレイの中の美少女たちと♡

やったネ！

バンザーイ!!　感激の瞬間だ。ガマンして待った甲斐があったてもんだ。キミもこの要領で、正しい通販をやってちょうだいませませ。

じゃーねー、バハハーイ!!

Dō-Jinファンソフトのさくいん

A B C

あ い う え お

Dō-Jinファンサークルのさくいん

A B C

あ い う え お

いがらしみきお事務所謹製漫画

トーキング ぼのぼの

『トーキングぼのぼの』は、ぼのぼのと会話を楽しむ同人ソフト。それを製作した「いがらしみきお」事務所のメンバーが、ソフトができるまでのエピソードを語ってくれた。

絵●いがらしみきお
天晴まぶろ
佐々木タカマロ
クマガイコウキ

その1
企画会議の巻

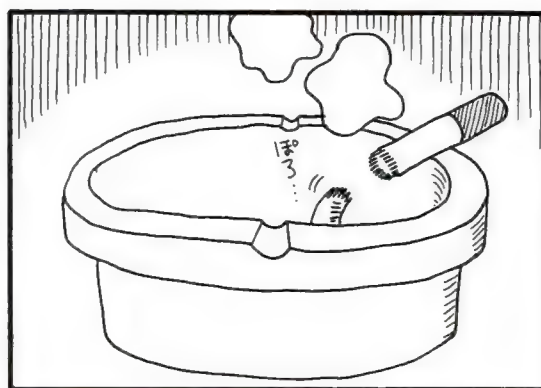
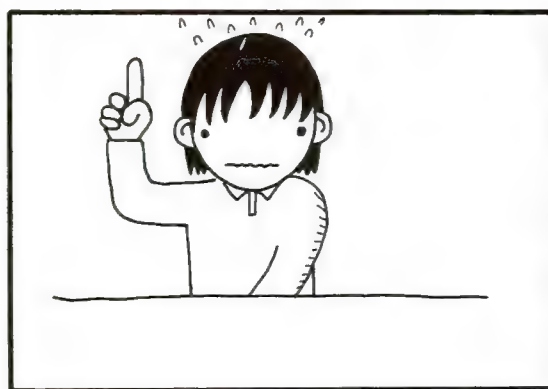
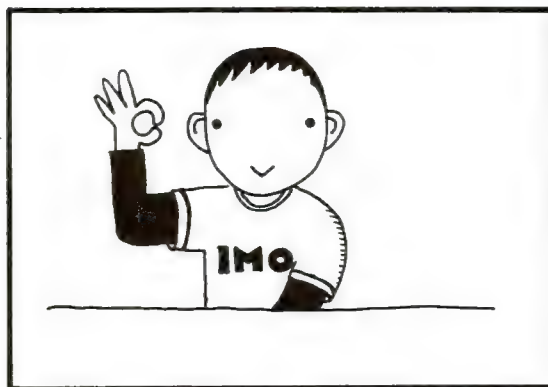
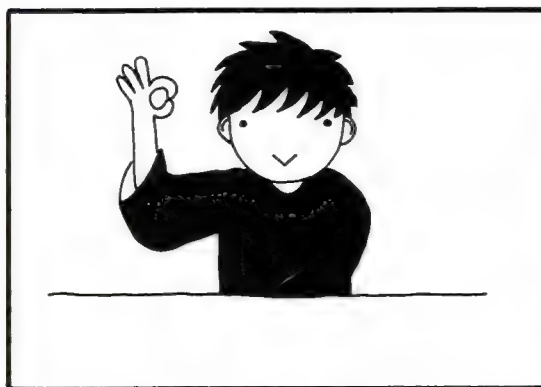
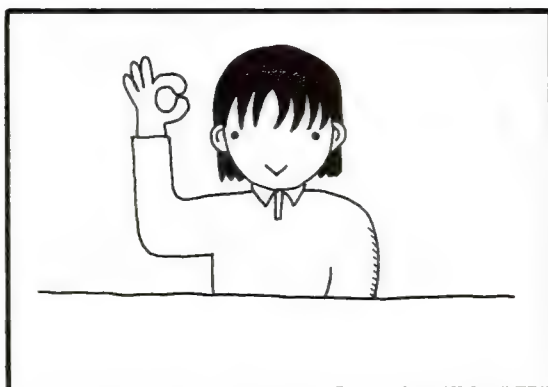
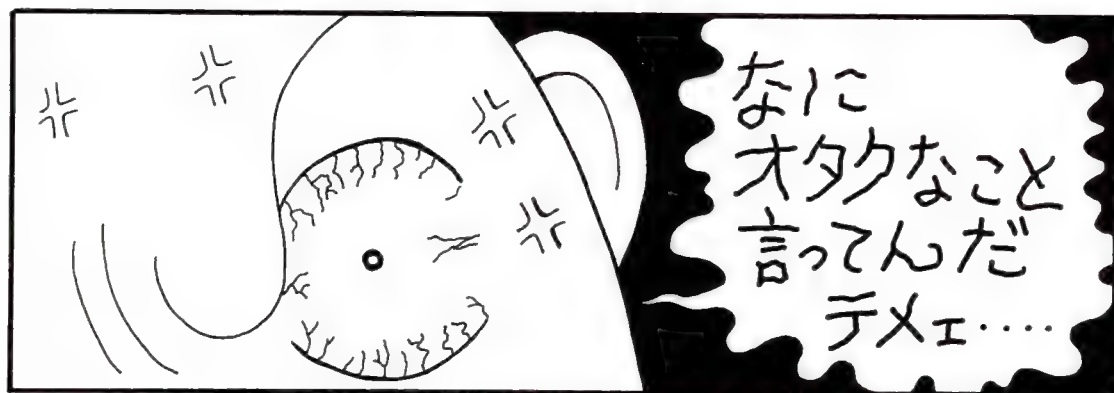
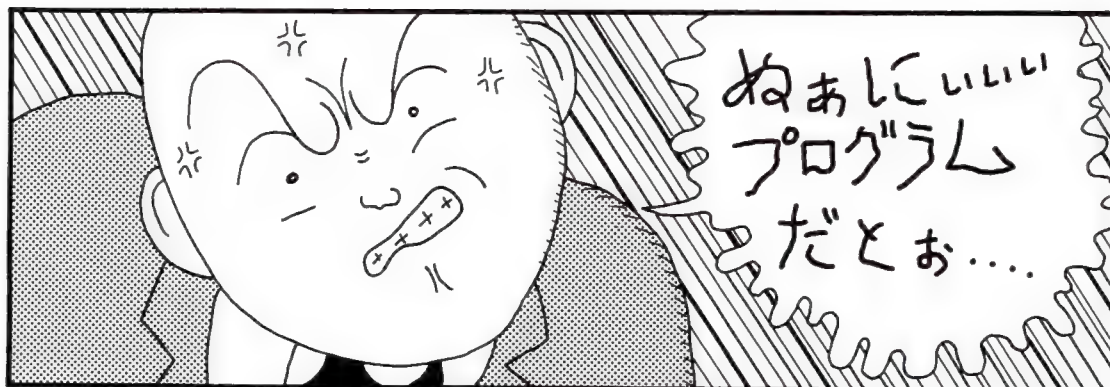
クマガイコウキ

IMO
よーし
じゃあいいんだな？
なんだよ
言いたいことがあるなら
言えよ…
あの……
プログラムは
誰が組むんですか？
ぽろ…

ぬぁにいいい
プログラム
だとぉ….

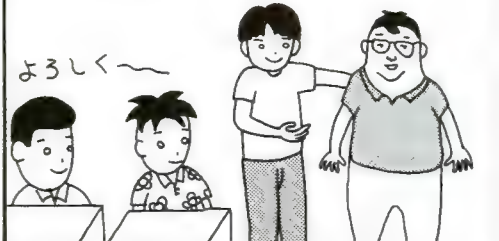
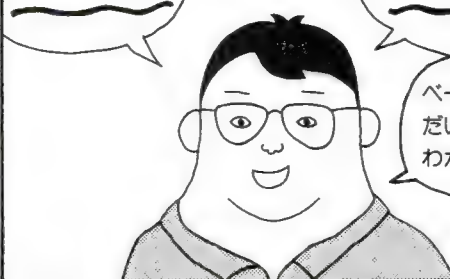
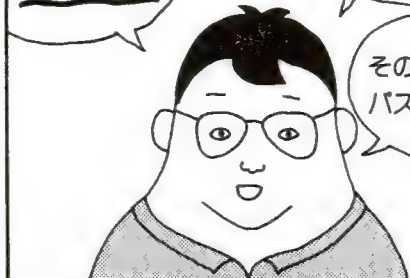
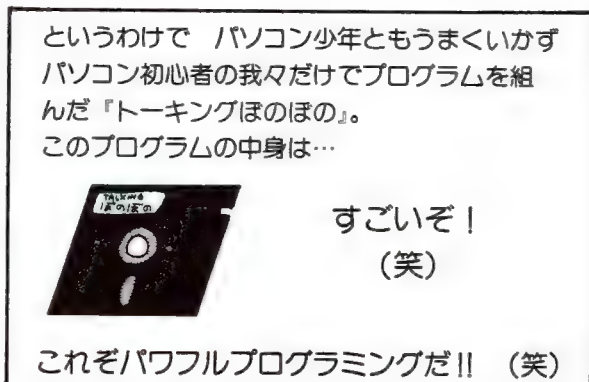
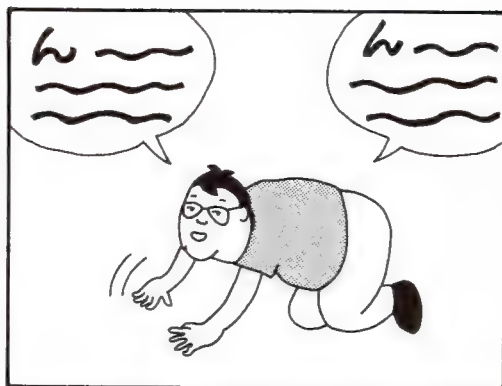
なに
オタクなこと
言ってんだ
テメェ….

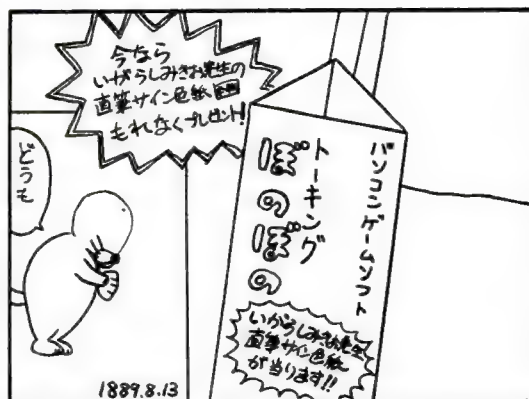
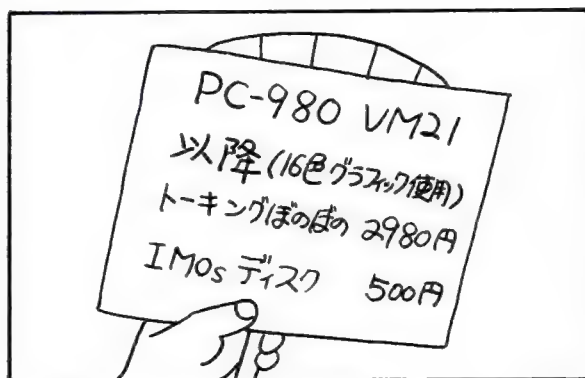
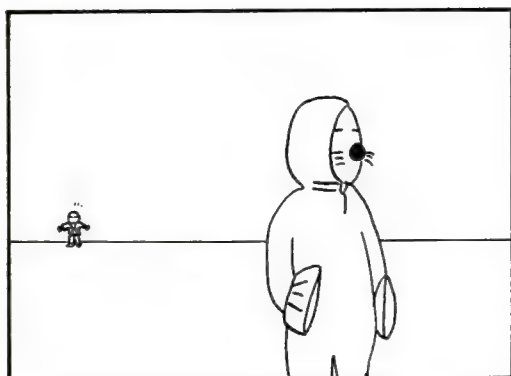
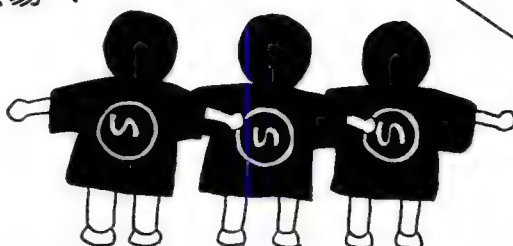
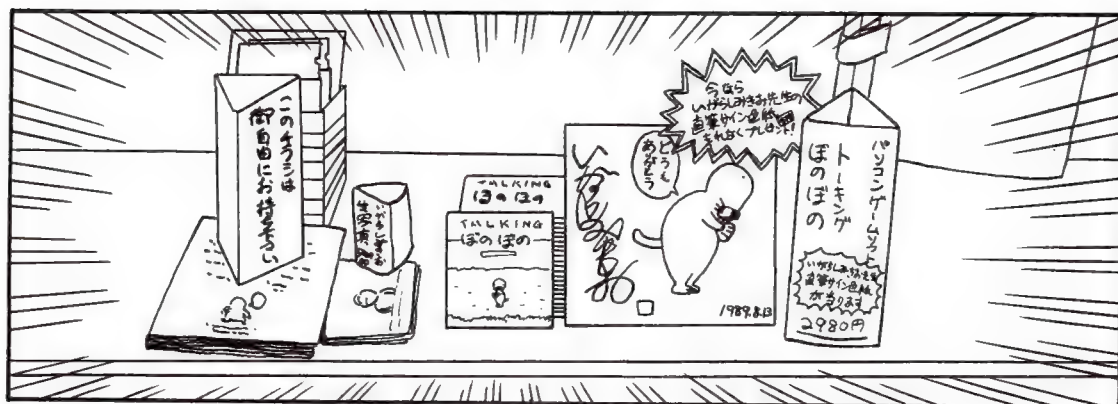
そんなもん
気迫だよ
キハク
とんとん

ぽん
な

その2
パワフルプログラミングの巻
天晴まぶろ

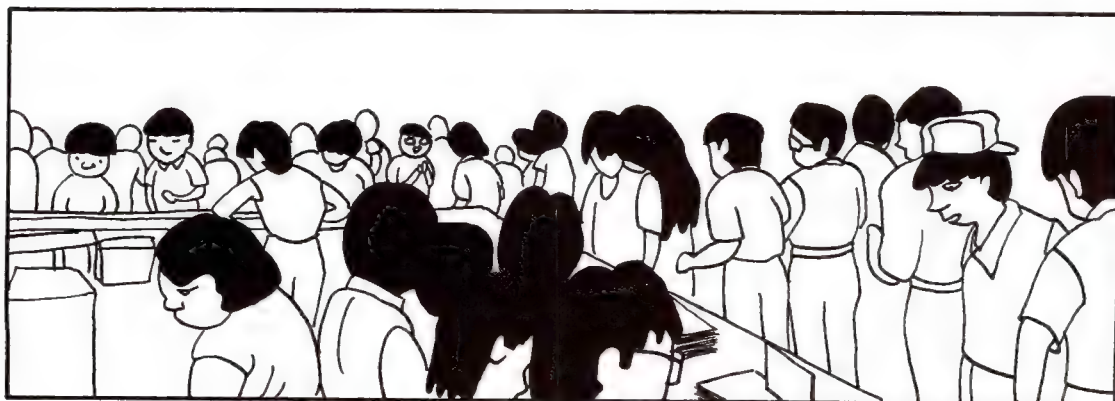
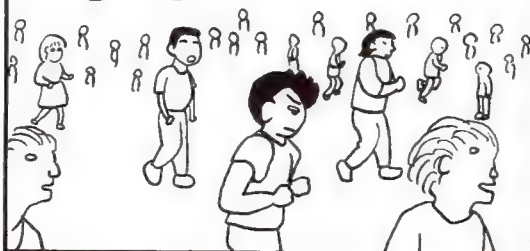
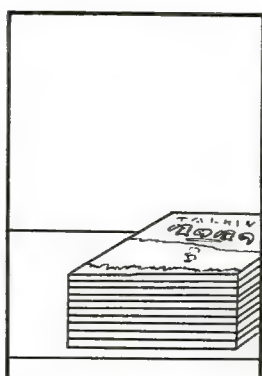
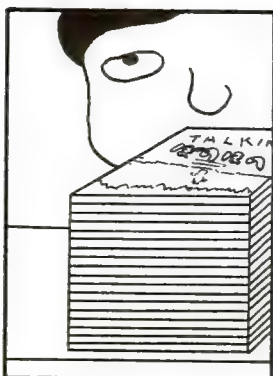
というわけで　パソコン少年ともうまくいかず
パソコン初心者の我々だけでプログラムを組
んだ『トーキングぼのぼの』。
このプログラムの中身は…

すごいぞ！
（笑）

これぞパワフルプログラミングだ!!　（笑）

ついに完成!!
さあ、売りに行くのだ!!

その3
販売会の巻
佐々木タカマロ

完ぺきな布陣

怒濤のごとく
押し寄せる人の波

にぎわう販売会

かくして
『トーキングぼのぼの』は
世に放たれたのだ！

その4　そして…

いがらしみきお

あんまり
売れません
でした

特別企画
メッセージ・ディスクを作りましょ！

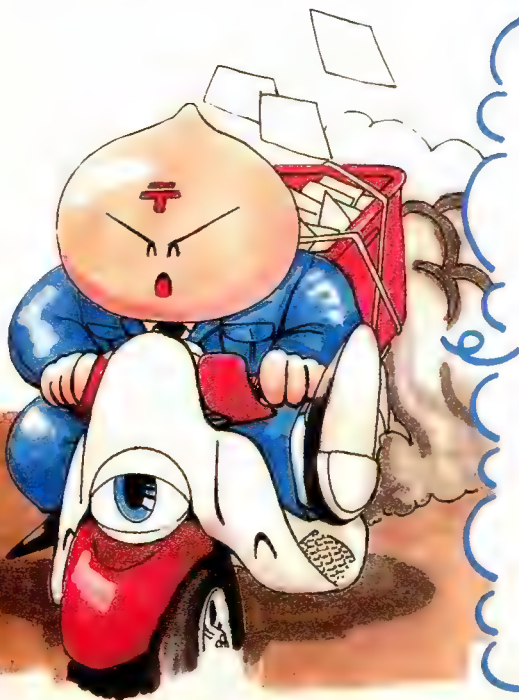
PC-8801シリーズ
プラスおまけ

イラスト／Y人

さあ、それではここで、クリスマス、お正月などのプレゼントに最適(?)なPC-88シリーズ用のメッセージ・ディスクの製作を行なってみましょう。

早い話が、パソコンに差し込んで電源を入れると、楽しい絵やメッセージなどが出る、ジーンとするようなディスクを作ってみようというわけなんですね。

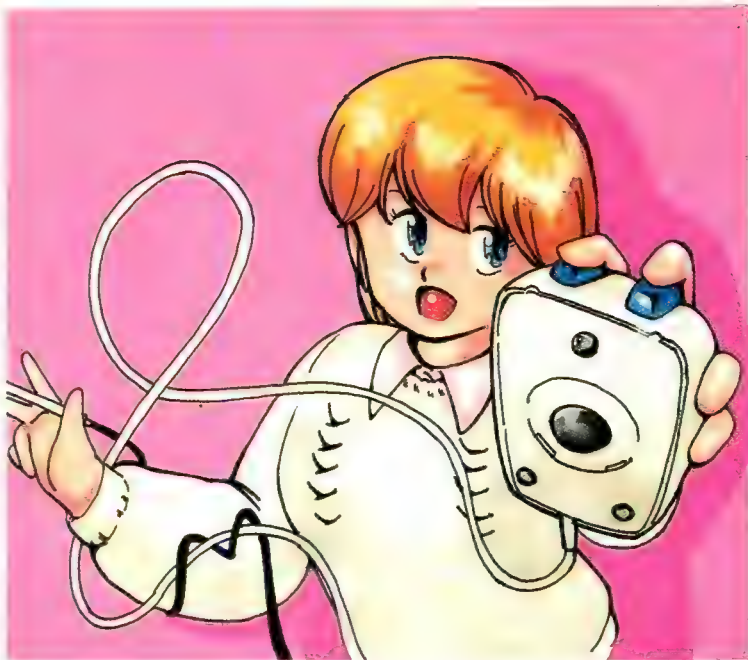
今回は、グラフィックを出すってところまでだけど、音楽をつけたり、絵をアニメーションさせたり、自分なりにいろいろ凝ってみるのも楽しいかもしれないぞ。

また、クリスマス、正月、誕生日や、なにかの記念日などに贈るだけでなく、グラフィック集の同人ソフトやグラフィックの記念アルバムなどへの応用もできるので、あなたもぜひ試してみてはどうかな？

さあ、それではいよいよ具体的な作り方に入ります。グラフィックが出るディスクを作るためには、大きく分けて５つの工程があるのです。その１つ１つを順を追って説明しましょう。

その1　絵をかく

まず、なにはなくとも出てくる絵がないと話になりません。クリスマスや年賀など、そのディスクの目的に合わせた絵を自分で描きましょう。

しかし、ただ描くと言ってもコンピュータの画面の上に描かなければいけないわけですから大変です。PC-88で、画面の上に絵を描こうと思ったら、まずグラフィックツールというのを用意しなければなりません。グラフィックツールとは、その名のとおり画面に絵を描いたりするための機能を持ったソフトのことです。お店に行けば何種類か売っているので、機能や値段などで好きなものを選び、買ってみるといいでしょう。代表的なものに、『アートマスター』や『ダ・ビンチ』などがあります。テクノポリスソフトからも、『LALF』というのが出ています（宣伝みたいだね）。

グラフィックツールがあるとはいえ、画面上に絵を描くのは慣れないと難しいものです。とくに、人物など曲線が微妙に集まった形を描くのは大変です。最近は、マウスやマウスタブレットといった描く人の意志をうまく伝えるような機械（ポインティングデバイスというカッコいい名前がついています）もあって便利ですが、イメージスキャナなどがあるともっと便利に絵を描くことができます。これは、紙の上に描かれた絵を画面にそのまま写しだすための機械で、とても効率的で誰でも思ったとおりの絵を画面上に描くことができます。

◎本誌2月号に使用されたイラストを、スキャナで取り込んで、色をヌリヌリ。ランプを使って絵を描く方法もあるぞ

その2　データを作る

グラフィックツールは、画面に絵を描いて、ディスクにセーブするまではできますが、当然それ以外のことはできません。ディスクを入れて電源を入れる（立ち上げる）と絵が出てくるようなディスクを作るためには、さらにいろいろな作業が必要なのです。

ブート（ディスクを立ち上げることね）して、絵を出すようにするには、絵を出すためのプログラムを組まなければなりませんし、絵をそのプログラムから呼び出せるような形のデータにしておかなければなりません。ここでは、絵を出すためのプログラムとして、『同人ソフト大全集Vol.1』に掲載した画面圧縮・展開を使うことにします。そのために、絵のデータもそれに合った形のものにしなければなりませんね。いろいろなグラフィックツールで描いた絵のデータを、合う形に直してディスクにセーブし直す……これが、ここでいうデータ作りというものなのです。

しかし、この作業はじつは結構大変です。ここでは、大変な中でも比較的手軽と思われる方法を使ってデータを作っているので試してみてくださいね。

まず、データを作るためにはBASICの状態で、自分の描いた絵を画面上に表示しなければなりません。これには２つの方法があります。

①BASIC上からツールのデータを呼び出すためのプログラムを使う。これは、グラフィックツールのマニュアルに、そのことについて書いてあることも多いですし、『LALFパワーアップキット（テクノポリスソフト）』のように、グラフィックツールと別に、それ専用の絵を呼び出すためのツールが出ていたりもします。

②PC-88の裏ワザともいえるような、〝画面を残してリセットする〟機能を使ってグラフィックツール上の画面を残してしまう方法です。ただし、PC-88mkII（初代も含む）/SR/TR/FH/MH/FA/MAの機種でしか使えません（それ以外の機種の人！　スミマセン）。詳しくは、ラッキーツール（リスト１，リスト２）の説明を読んでくださいね。

対応機種：PC-8801／mkII／SR／TR／FH／MH／FA／MA（PC-88VAシリーズ／FR／MR／FE／MCはだめ）

1. DISK BASICを立ちあげてリスト1を打ち込んで、チェックした後にRUNします。すると、ドライブ1にどーでもいいディスクを入れてといわれるので、ブランクディスクなどを入れてあげてリターンキーを押しましょう。

2. しばらくしてOkが出たら、できあがり。ドライブ1にできたのが、ラッキーツール！　1度作ったら次からはもう、1～2の行程は必要ないですよ。

3. 絵を描くツールなどを立ちあげて、残したい絵を図面に表示させておきます。

4. ここが重要。PC-8801／mkIIまでの人は、ディップスイッチ1-1を切り換えてリセットしてください。PC-88SR／TRの人は、モードスイッチをNのところに合わせてリセット。PC-88FH／MH／FA／MAの人は、モードスイッチをV1Sのところに合わせて、なおかつ〔N〕キーとフルキー〔8〕のキーと〔O〕キーを全部同時に押しながら、さらにリセットボタンを押します。

5. リセットしたら、ドライブ1にすかさず、“ラッキーツール”のディスクを入れましょう。グラフィックが表示されたら成功だ！　ディスクのアクセスランプが消えるまでしばらく待とうね。

6. 今度は、4のところで切り換えたスイッチをすべてもとに戻して、DISK BASICなどのDOSを立ち上げて、リスト2を実行させましょう。

7. “ラッキーツールのディスクを入れてください”と表示するので、入れてあげて〔RETURN〕キーを押すと、あらふしぎ、さっきのグラフィックがするすると出てくるのでした。

リスト1

■ラッキーツール――PC-88版（一部不可）

```
10 CLEAR ,&HBDFF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,2
5,0,1:CLS:I=&HBE00
20 READ A$:IF A$<>"!" THEN A=VAL("&h"+A$
):B$=B$+CHR$(A):POKE I,A:J=J+A:I=I+1:GOT
O 20
25 IF J<>30803 THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶﾞｳﾖ."
:END
30 PRINT"ﾄﾞﾗｲﾌﾞ1 ﾆ ﾄﾞｰﾃﾞﾓｲｲ ﾃﾞｨｽｸｦ ｲﾚﾃｸﾀ
ﾞｻｲ."
40 IF INP(1)<>127 THEN 40
50 PRINT:PRINT"ｲﾏﾂｸｯﾃｲﾙﾉﾀﾞ.":DEF USR=&HB
E0E:A=USR(0):OUT &HFF,15
60 A=INP(&HFE):IF (A AND 2)=0 THEN 60
70 FIELD #0,250 AS A1$:LSET A1$=B$:DSKO$
 1,0,0,1
80 END
1000 DATA 01,00,01,21,00,C0,11,00,BE,ED,
B0,C3,17,BE,3E,05
1010 DATA CD,64,BE,AF,C3,6A,BE,F3,31,00,
BE,3E,19,D3,31,3E
1020 DATA 17,CD,64,BE,3E,0F,CD,6A,BE,11,
00,F3,21,DF,BE,CD
1030 DATA D7,BE,E5,16,0A,0E,5C,CD,4E,BE,
0E,5D,CD,4E,BE,0E
1040 DATA 5E,CD,4E,BE,D3,5F,E1,11,78,F3,
CD,D7,BE,76,ED,79
1050 DATA 21,00,C0,06,04,C5,06,10,0E,00,
1E,01,CD,8F,BE,C1
1060 DATA 14,10,F2,C9,F5,3E,0F,D3,FF,3E,
F5,DB,FE,E6,02,28
1070 DATA FA,3E,0E,D3,FF,F1,F5,D3,FD,3E,
09,D3,FF,DB,FE,E6
1080 DATA 04,28,FA,3E,08,D3,FF,DB,FE,E6,
04,20,FA,F1,C9,C5
1090 DATA 3E,0C,CD,64,BE,3E,51,CD,6A,BE,
3E,00,CD,6A,BE,3E
1100 DATA 01,CD,6A,BE,3E,00,CD,6A,BE,06,
00,7E,23,CD,6A,BE
1110 DATA 10,F9,3E,0F,CD,64,BE,3E,01,CD,
6A,BE,79,CD,6A,BE
1120 DATA 7A,CD,6A,BE,7B,CD,6A,BE,3E,51,
CD,6A,BE,3E,00,CD
1130 DATA 6A,BE,1C,C1,10,B9,C9,7E,ED,A0,
13,B7,C8,18,F8,C1
1140 DATA AE,AF,C4,20,CF,AF,C3,C3,C8,E9,
00,4F,4B,21,00,!
```

上のような方法を使って表示させた画面から、新しくデータを作るためのツールのプログラムがリスト3です。

画面に絵を出している状態で、このプログラムを実行させてください。データを作ってディスクにセーブしてくれます。ディスクにセーブするときにファイル名をつけられますので、絵をたくさんディスクにしまっておくことが出来ます。

リスト2

■ラッキーツールを使うためのツール――PC-88版

```
10 CLEAR ,&HBEFF:I=&HBF00:WIDTH 80,25:CO
NSOLE 0,25,0,1:CLS 3
20 READ A$:IF A$<>"!" THEN POKE I,VAL("&
H"+A$):I=I+1:GOTO 20
30 PRINT"Insert screen disk and press re
turn"
40 DEF USR=&HBF00:IF INP(1)<>127 THEN 40
 ELSE A=USR(0)
1000 DATA F3,16,0A,D3,5C,CD,16,BF,D3,5D,
CD,16,BF,D3,5E,CD
1010 DATA 16,BF,D3,5F,FB,C9,21,00,C0,06,
04,C5,06,10,0E,00
1020 DATA 1E,01,CD,2A,BF,C1,14,10,F2,C9,
3E,02,CD,57,BF,78
1030 DATA 32,49,BF,CD,5D,BF,79,CD,5D,BF,
7A,CD,5D,BF,7B,CD
1040 DATA 5D,BF,3E,12,CD,57,BF,01,00,00,
CB,38,CB,19,CD,82
1050 DATA BF,0B,78,B1,20,F8,C9,F5,3E,0F,
D3,FF,3E,F5,DB,FE
1060 DATA E6,02,28,FA,3E,0E,D3,FF,F1,F5,
D3,FD,3E,09,D3,FF
1070 DATA DB,FE,E6,04,28,FA,3E,08,D3,FF,
DB,FE,E6,04,20,FA
1080 DATA F1,C9,3E,0B,D3,FF,DB,FE,E6,01,
28,FA,3E,0A,D3,FF
1090 DATA DB,FC,77,23,3E,0D,D3,FF,DB,FE,
E6,01,20,FA,DB,FC
1100 DATA 77,23,3E,0C,D3,FF,C9,!
```

その3　絵を表示させるプログラムを作る

苦労して絵をセーブしたら今度は、それを表示させるためのプログラムを作りましょう。そのための、おおまかなプログラムはリスト4です。あとは、あなたがつけたファイル名に変更すれば、そのとおり絵が出てきます。

あとは、あなたの思うようにいろいろと改造して、楽しいディスクに仕上げてください。下の〝改造するためのサンプル〟を見てがんばってね！

ディスクをオートスタートさせる

そして最後の仕上げに、ディスクをオートスタートさせるようにしましょう。普通のシステムディスクでは、ブートしてもOkの表示になってしまってプログラムのオートスタートはしてくれません。そこで、リスト５のプログラムを打ち込んで、実行させてみましょう。あら不思議、指定したファイルをオートスタートしてくれちゃいます。これで、どこから見てもカンペキなメッセージ・ディスクの出来上がりというわけ。

ちなみに、この本の「おしゃべりしながら同人ソフトを作りましょ！」のページで紹介されている『Alpha-mini DOS』っていうのを使うと、ブートの時間も速く、絵のデータロードの時間も速くなってうれしいよ。ただし、その際はリスト５のプログラムは使えなくなって、オートスタートするプログラムのファイル名は常に、〝MENU. ALP〟だというのを覚えておいてね。

他の機種では？

今回はPC-88シリーズ中心の話だったけど、じつは他の機種についてもだいたい同じ手順で作ることができます。あとは、細かな部分、オートスタートとか絵のロード・セーブする部分などが変わってくるだけですから、少しわかっている人ならすぐ作れるのではないでしょうか。PC-88シリーズは、画面のロード・セーブなどが不自由なので、どうしても今回のように大きなプログラムが必要になってきます。しかし、最近の新しい機械はもっと簡単に出来るので、がんばって楽しいメッセージ・ディスクを製作してみてください。そりでは、またね。(おにおん)

■画面に表示させた絵をセーブするツール――PC-88版

```
10 CLEAR ,&HBDFF:WIDTH 80:DEF USR1=&HBE0
0
20 SCREEN ,2:PRINT"ｾｰﾌﾞｽﾙ ﾌｧｲﾙﾒｲ ｦ ﾄﾞｳｿﾞ
":INPUT F$
30 GOTO 1000
60 FOR A=1 TO C:BLOAD "red.obj":POKE &HB
EB9,PX:POKE &HBED3,PY:A$=HEX$(&HC000+Y*8
0+X)
70 POKE &HBE06,1:POKE &HBE07,0:POKE &HBE
C1,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):POKE &HBEC0,VAL
("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE &HBE08,&H5B+A:B
=USR1(0)
80 B=PEEK(&HBE6F)+(PEEK(&HBE70)-&HC0)*25
6:BSAVE F$+".pc"+CHR$(48+A),&HC000,B:NEX
T:RETURN
1000 X=0:Y=0:PX=80:PY=200:C=3:GOSUB 60
```

■セーブしたデータをロードするツール――PC-88版

```
10 CLEAR ,&HBDFF:DEF USR=&HBF00
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0
,0:COLOR 5:GOTO 1000
60 BLOAD "red.obj":DEF USR1=&HBE03:POKE
&HBEB9,PX:POKE &HBED3,PY:A$=HEX$(&HC000+
Y*80+X)
70 FOR A=1 TO C:POKE &HBE06,1:POKE &HBE0
7,0:POKE &HBEC1,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):PO
KE &HBEC0,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE &H
BE08,&H5B+A
80 POKE &HBE1E,0:POKE &HBE1F,&HC0:BLOAD
F$+".pc"+CHR$(48+A):B=USR1(0):NEXT:RETUR
N
1000 X=0:Y=0:PX=80:PY=200:F$="xmas":C=3:
GOSUB 60
```

■改造するためのプログラム

リスト４の100行が絵の表示のための部分です。

```
X=0:Y=0 :PX=80:PY=200:F$="xmas":C=3:GOSUB 60
```

- X=0:Y=0 … 絵を出す場所の左上の座標（１番左上から）
- PX=80:PY=200 … 絵の大きさ（全画面）
- F$="xmas" … ファイル名（６文字）
- C=3 … カラー・3=8色、2=4色、1=2色

下のような行を1010行から先に続けてゆくことで、いろいろなバリエーションを持たせることができます。

①スペースキーが押されるまで待つ

```
WHILE INP(9) AND 64:WEND
```

②一定時間だけ待つ

```
FOR A=1 TO 5000:NEXT
```

（5000…待つ長さ）

③文字を表示する

```
LOCATE 0,0:COLOR 5:PRINT"press "
```

（0,0…表示する座標　5…色番号　"press "…表示する文字列）

■オートスタートさせるためのツール――PC-88版

```
10 WIDTH 80,25:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾌｧｲﾙｦ ｵｰﾄｽﾀｰﾄ ｻ
ｾﾏｽｶ? ﾌｧｲﾙﾒｲ ｦ ﾄﾞｳｿﾞ｡":INPUT F$
20 FIELD #0,2 AS A1$,253 AS A2$
30 A$=CHR$(0)+CHR$(3):B$="CONSOLE 0,25,0
,1:CLS:RUN"+CHR$(34)+F$+CHR$(34)+CHR$(13
)
40 C$=B$+SPACE$(253-LEN(B$)):LSET A1$=A$
:LSET A2$=C$:DSKO$ 1,1,18,13
50 PRINT"ｵﾜﾘﾏｼﾀ｡":END
```

パッケージ・ケースって何だろう？

いろいろなパッケージの同人ソフト。いいパッケージって何だろう？　いいソフトを作るために原点に戻って考えてみよう。

パッケージ・ケースは何のため？

「パッケージ」「ケース」って何だろう？　よく使う言葉だけれど、もともと、どんな意味か知っているかな？　英語で「Package」、この単語には「包装」「一括の」という意味がある。「Case」のほうは「箱」「袋」「組」という意味だ。

つまり、「パッケージ・ケース」とは、同人ソフトの場合でいえば、ディスクやマニュアルなどソフトを構成するものを1つにまとめて入れられて、その存在をアピールする要素を持っているもの、ってところかな。

ところで、「包装」には、パッケージされた内容を、中を見られない人たちにアピールするという要素もある。

「そんなことわかっている。もう自分たちのサークルのソフトは、ユーザーにアピールするパッケージに入っているよ」って？　そうだネ。確かに最近の即売会ではいろいろな工夫をこらしたパッケージに入ったソフトが見られるようになった。

でも、それは今言った「パッケージ＝アピール」をする部分だけしか利用していないみたい。

「パッケージ・ケース」には、ほかにもとても大事な役目があるのを忘れていないかな？

パッケージ・ケースの役割は……

「パッケージ・ケース」の役割をもう一度まとめてみよう。1つは前に書いたように、物をまとめて収納する「パッケージ」本来の役目。それから、それに付随して中の物をアピール（この場合はソフトの内容だネ）する要素が

あるネ。

そして、もう1つ忘れてならないのは「ケース」の持っている、中の物を保護するという要素だ。これはディスク（特に5インチ）のような、外部からの衝撃や環境によって品質の劣化が起こる物の場合は特に重要なのだ。

たとえば、自分が市販ソフトを買うときのことを考えてみよう。店に並んでいるソフトはみんな同じようなパッケージに入っているから、選ぶのはパッケージのアピール度、内容の説明なんかで決まるよネ。

じゃあ、全く同じソフトがパッケージ・ケース入りとなしとで並んでいたらどうしよう。同じ値段なら当然ケース入りを選ぶよネ。

もしケースなしのほうが安かったら？　ケースなしのほうを今度は選ぶかナ。でも、手にとったケースなしのディスクに傷が付いていたり、曲がっていたりしたら誰も買わないよネ。

同人ソフトのパッケージでそこまで考えたものがあるかな。3.5インチのものは、もとからプラケースが付いているしディスク自体も丈夫だからそれほど気にならないかもしれないけれど、5インチ・ディスクはちょっと心配だよネ。

せっかく買ったソフトが使用不能だったら意味がないもの。ケースの持つ重要な役割、ケースの中の物（ディスク等）を保護する役割を忘れちゃいけないってことだ。

LIFE BIRD INDUSTRYとは

みなさんこんにちわ。ライフバードの隠れスタッフ、なかだ☆らんです。このサークルは、アニメやイラストなどの仕事をしていた人たちが「自分たちの作りたい作品を作ろう！」と7年前に作りました。最近はミニ四駆とか遊ぶことばかり熱中してるけど、同人誌のほうもしぶとく活動してるから、コミケなんかで見かけたらヨロシクネ。

同人ソフトとパッケージ・ケース

一口で言ってしまえば、同人ソフトって「作品」だよね。そして、自分たちの作った作品をより多くの人に見てほしいから即売会に参加するんだと思う。自分たちのソフトで遊んだ人から「おもしろかった！よかった！」って言われたときはとっても嬉しいよネ。そして、もっとおもしろいソフトにするためにがんばると思う。

じゃあ、即売会でより多くの人たちに見てもらうためにはどうすればいいんだろう。たくさんの人たちが見てくれる、いい同人ソフトってどういうものだろう。

マニュアルがわかりやすかったり、万一買ったソフトが不良品だったとしても素早く対応してくれるサークルのソフトなら、安心して次回も買いたいと思うよネ。こういう安心感を「信用」って言うんだけれど、初めて買う人や初めてソフトを作ったサークルはどうやって「信用」を得ればいいのかな？　同じような値段ならむき出しのディスクだけのものよりは、きれいなパッケージに入っているほうがいいよネ。同じような内容なら値段が安いほうがいい。市販ソフトのところで書いたことと同じだネ。ほかにも、ディスクはノーブランドよりブランド品のほうがより安心だ。値段が安いのはいいけれど、キチンと動作しないんじゃ問題にならないよね。

「同人ソフトは作品なんだから中味で勝負！　いいものを作り、内容もきれいなパッケージでアピールしてきた」。よし、それじゃあ、そこでさらに「品質の向上＝信用度のアップ」を考えてみよう。どうするか？　まず第一によいパッケージ・ケースを使って、ディスクが曲がったり折れたりしないようにしてみよう。「でも市販ソフトみたいなケースは手に入らないし……」大丈夫。同人ソフトのいいところは何でも自分たちの手で作り上げられることだ。市販のケースと同じくらいの機能をもったケースだって工夫しだいでいくらでも作れる。

ソフトの中味から外側のケースまで全て手作りの同人ソフト。これから具体的にケースの作り方を紹介するから、ぜひ1度挑戦してみてネ。

パッケージ・ケースを自作してみよう！

市販のケースに負けない、自分たちだけのオリジナル・パッケージ・ケースを作ってみよう。オール手作りソフトに挑戦だ！

●市販のパッケージ・ケースの例

市販のパッケージ・ケース

まず参考までに市販されているものを見てみよう。写真の上は、市販ソフトでよく使われているブック型のもの。写真左のように、イラストなどをかいた紙を表面のポケットにいれて使う。これはパッケージ・ケースとしては一番理想に近いかな。でも、みんなが簡単に手に入れるのはちょっと難しいかも。

写真右の上側のものは5インチ用のプラスチックケース。その下にある3.5インチのプラケースと同じ感じで、秋葉原や日本橋の店で手に入る。ちょうどディスク1枚がピッタリ入る大きさだから、マニュアルなどを一緒に入れるのはちょっと難しいかな。値段のほうはブランドディスク1枚分くらい。

市販のケースというとこんなところかな。それじゃあ、これらのケースに負けない自作ケース作りを始めよう。

パッケージを作り始める前に

実際にケースを作る前に、いくつか決めておくことがある。それは、一言で言うと「どんなケースを作るか」っていうこと。難しい言葉で言うと「仕様」って言うんだ。

これにはいろいろな項目のチェックや計算などが必要で、めんどくさいけれど、考え方がわかってしまえばとても簡単で後々の作業を楽にすることだから、ぜひ実行しよう。

仕様を決める項目は次のようなものだ。

①ケースの形
②ケースの大きさ
③ケースの材質
④ケースの用途

それぞれが関係しあってるから、なかなか一度には決めにくいけれど、そういう場合はどの項目が一番大切かを考えてみよう。たとえば、パッケージとしてのアピール度が高いほうがいいのか、ディスクの保護機能を優先させたほうがいいのか、といった感じで。

それでは、今回この記事中で作るパッケージ・ケースの仕様を、実際に決めてみよう。まず①。これは市販のケースと同じブック型にしよう。なぜなら、この形は工作が簡単で、材料費もそんなにかからず、しかも構造が簡単だから強度も結構あるんだ。

次は②。この項目はソフトの内容、つまりディスクは5インチか、3.5インチか？　枚数は何枚か？　マニュアルのサイズとページ数は？　といった要素で決まる。今回は平均的なパターンとして、5インチディスク1枚、マ

大きさと質は？

★タテ×ヨコ×深さはどれだけか
★材料は何か
（紙の種類、またはプラ板）
★仕上げをするか、しないか
どういう仕上げをするか
（カバーを貼る、シールを貼る）
★中に入れるものは何か
ディスクは5インチか、
3.5インチか
何枚入れるのか

製作については

★何個作るのか
★いつ作るのか
★誰が作るのか
★どこで作るのか

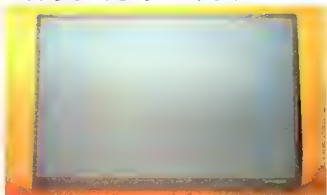
必要なものは？

★材料は何が必要か
★道具は何が必要か
★量はどれくらい必要か

パッケージ作りの道具のいろいろ

パッケージ・ケース作りには道具が大切だ。どんな道具が必要か、どんな道具があると便利か、ちょっとふれておこう。

↓カッターとハサミ

↓カッティング・マット

↓スプレーのりなど

↓各種の定規類

↓テープとステープラー

◯カッター

刃を折ると常に新しい切れ味の刃になるタイプ。

ＮＴ製　A300　300円

◯ハサミ

いろいろな種類があるが、ステンレス製のこのくらいのものが使いやすい。

プラス製　135mm／155mm
900円／1000円

◯カッターマット※

カッターを使うとき、紙の下に敷く。机などを傷つける心配がない。

KDS製　30cm×45cm　1950円

◯スプレーのり※

霧状にのりを吹きつけるスプレー。「再粘性」といって、一度貼った後でもまたはがして貼り直すことができる。使い方は下のイラストを参照。

3M製　スプレーのり55
430＝＝　1800円

◯定規※

カット定規／片側にステンレスが貼ってあり、カッターなどが当たっても傷がつかない。カット用の定規。

レター製　45cm　1400円

三角定規／基線が30センチくらいある大きなものがいい。とくに展開図を描くときはあると便利。

各社より

方眼定規／幅が広く、５ミリ幅で格子状に線が引かれている。平行線が簡単に引けるのであると便利。

各社より

◯アラビアのり

普通ののりと違い、ゴムをベースにして作ってある。接着力が他ののりより強い。ワンポイントの接着に使う。

各社より

◯両面テープ

ウラ紙のあるものとないものがあるが、ウラ紙付きのほうが使いやすい。幅と長さが何種類もあるので、用途によって使い分けよう。

ニチバン製
ナイスタック

◯メンディングテープ

セロハンテープより高価だが、テープ上に書けるのと、一度貼った後はがしても跡が残りにくいので、仮組みのときに使うと便利。

3M製
スコッチメンディングテープ811
12mm

たいていのものは近くの文房具店でそろうと思います。※印のものは大きな文房具店でないと置いてないかも。

スプレーのりを使うときは必ず屋外で大きな紙を広げた上で作業するようにしよう

●自作のパッケージ・ケースの例

●パッケージの材料をそろえる

ニュアルはＢ６サイズ数枚、と考えよう。これで、ケースのサイズは決まるネ。ケースの中に入るディスクとマニュアルのタテ・ヨコの最大の大きさを計ってサイズを出せばいい。マニュアルやディスク、特にディスクの大きさは変えられないんだから。ただしこのとき、入れ方をよく考えてできるだけケースが小さく、簡単に作れるようにしよう。

③と④はケース自体の要素だ。③の材質としてはプラ板も考えられるけれど値段、工作のしやすさ、手にいれやすいことを考えて、今回は厚紙を使おう。

④はその厚紙の質を決める要素だ。パッケージとしてアピールの機能を強くしたければ目立ちやすい色紙を使うけれど紙質は薄く弱い。ケースとしてのディスクの保護機能を大事にすれば厚い紙を選ぶけれど、アピール度は弱くなる。今回は欲ばって、両方を満足させることに挑戦してみよう。

パッケージ・ケース作りの手順

❶試しに作ってみる

量産に入る前にまず、ケースのイメージスケッチを描いてみよう。自分の考えているケースのイメージを紙の上に表現してみるんだ。ラフスケッチを描くわけだ。できれば完成時のイメージで色をつけてみたりイラストを入れてみたりしよう。

スケッチができたら、今度はそれを実際にケースを作る材料で作ってみよう。量産の前にサンプルを１つ作ってみるわけだネ。このとき、ケースの大きさは中に入れるものの大きさから計算して出すわけだけれど、そのサイズでイメージスケッチどおりのケースになるかな。それを確かめてみるのが、サンプルの目的の１つなんだ。

それと、ケースのイメージもサイズもOKでも、選んだ紙の強度が不足しているかもしれない。あるいは厚すぎて折り曲げられないかもしれない。こんな問題も、実際にケースになるものと同じ紙を使えば検討できるよネ。

そのほかにも、ディスクやマニュアルはスムーズに出し入れできるか？ ケースがきつくて折れたり曲がったりしないか、逆に大きすぎてディスクが落ちたりしないか？ など、よく確かめよう。いろいろとサンプルで試しておくと、量産するときの問題がグンと減るゾ。

❷材料をそろえる

どんなケースを作るか決定したら、材料をそろえよう。ここで仕様の項目をもう１つ決めなければいけない。それは、作る個数を決めることだ。

作る個数を決めるには、そのための材料費、作る時間、作る人数なども関係している。今回、作ろうとしているパッケージ・ケースだと、だいたい１人で１日に作れるのは30個くらいかな。費用は使う材料や、道具によって変わるから、囲み記事の道具と紙の知識などを参考にしてよく考えてネ。

❸展開図を作る

①の段階で、満足のできるサンプルが完成しているはず。そこで、そのサンプル・ケースをもとに展開図を作ろう。

もとになっているイメージスケッチや決定した仕様もチェックしながら、完成したサンプルケースを逆にバラして、方眼紙等マス目の入った紙に正確にサイズを計って写していくわけだ。

折線は山と谷がわかるように注意して写してネ。線を引くのに方眼定規や三角定規があると、平行線が簡単に引けて便利だよ。ブック型のケースは直線ばかりだから作業が簡単だネ。それと、接着するところは、ケースが完成したときに内側に隠れるところにたっぷり目にのりしろをとっておくと接着が楽だし、接着面が強くなるよ。今回作ったケースの展開図は後のページにあるからよくみてネ。

❹紙にケガキを作る

次は、ケースになる紙にケガキをしよう。「ケガキ」とは、展開図から完成品になる材料の上に実際のサイズを描くこと。２つの方法がある。

１つは、展開図を材料の上に直接はりつけてその線にそってカットしていく方法。

この方法はカットさえ間違えなければ失敗はない。ただし、作る数だけの展開図が必要になる。展開図のコピーをとることもできるけれど、必要な枚

パッケージ・ケースに使う紙の話

どんなパッケージ・ケースを作るにしてもやっぱり一番、一般的で使いやすい材料は紙だろうネ。そこで紙の話を少々。

↓紙の種類

↓紙の大きさ

↓紙の重さ

↓紙の特徴

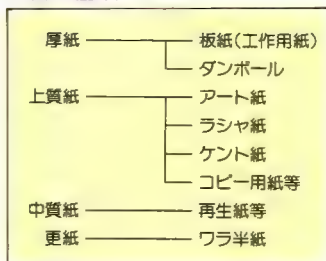
[illegible]

表面にコーティングがしてありスベスベしている、写真グラビアページやカラーに用いられる、高価

[illegible]

最もポピュラーな紙、価格も比較的安い、何にでも使える、紙厚の種類も多い、コピー用紙も上質紙の1つ、色上質は色数も豊富

[illegible]

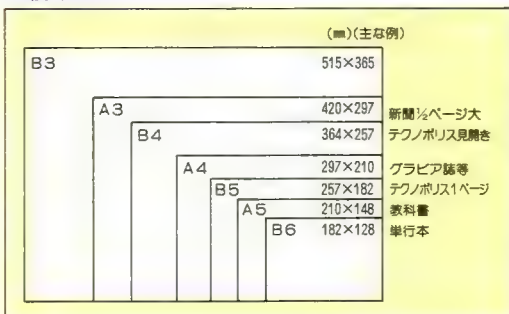
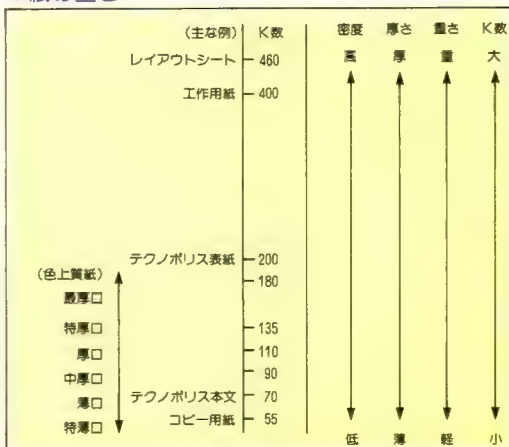
厚さの割に軽い、電話帳や週刊コミック誌などに使われている再生紙もその1つ、紙の繊維密度が濃いのでインクがにじみやすい、安価

紙にはいろいろな種類があるけれども、紙の質と大きさを知っていると、ケースの材料を選ぶときだけでなく、印刷をするときにも役立つよ。

◯紙の大きさ

「A4」とか「B5」とかよく聞くと思うけど、紙にはいくつかの大きさの組があって、基準になる大きさの紙(全判という)を2等分ずつして使う。

代表的なのはAサイズとBサイズの2つで、身近なところでいうと週刊少年マンガ誌などの週刊誌がB5判、学校の教科書はA5判だ。

ちなみに全判というのはどれくらいの大きさかというと、Aサイズの場合、新聞4面分にもなるのだ。

よく使うサイズを左に表にしておいたから参考にしてね。

◯紙の質

紙の質といってもわかりにくいと思うけど、一般に使われているのは上質紙だ。ただ、そのほかにも中質紙やら写真集などに使うアート紙やコート紙などさまざま。これも名前と特徴を表にしたのでそちらを見てね。

紙の質にはもう1つ、重さがある。これは一般にK(キロ)という単位で表されているんだ。同人誌などの印刷を頼むときにも、表紙の厚さなどはこの単位で相談することになる。

じゃあ、この単位は何を示しているのかっていうと、これは全判の紙1000枚の重さが何キログラムかということなんだ。つまり重いと厚く、軽いと薄い紙ってこと。同じ上質紙でも何通りもの重さや厚みの違う紙があるんだ。

ただし、以上は原則的な話で、実際はA判とB判では全判のサイズが違う(A判のほうが小さい)ので同じ厚さでもK数が違ったり、紙の密度(紙のすき方によって紙の繊維の目が密がったり荒かったりする)によっては薄い紙のほうが重かったりする。表を見て参考にしてね。

↓パッケージに使う紙のいろいろ

全版1000枚で
何キログラム
という計り方を
している

数は同じだ。そこで、この方法はサンプルケースを作るときや、次の方法用の型を作るときに使おう。

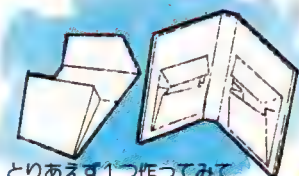
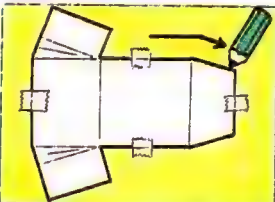
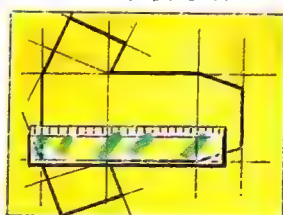
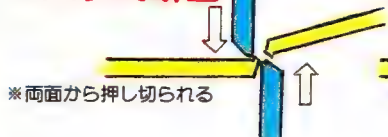
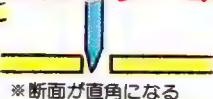
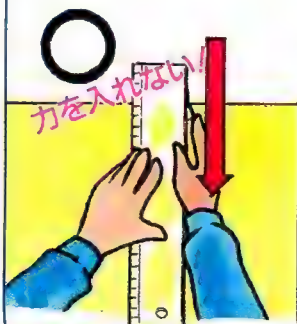
そこで2つ目の方法だが、1つ目の方法でカットした材料を型にして他の紙の上にのせてその輪郭をペンなどでなぞる。

複雑な型で折線が輪郭の内側にたくさんあるときはちょっとむずかしいけれど、今回みたいに内側の折線が輪郭線と輪郭線をつなげれば引けるようなときには簡単だ。ただ、型紙の大きさが違っていると全部のサイズが狂ってしまうから気をつけてネ。

●ケガキのすんだ紙

⑤紙をカットする

ケガキが終わったら材料の紙をカットする。

このとき、カッターとハサミをうまく使い分けよう。厚紙にはカッターがいいし、内側の袋になる薄い紙にはハサミがむいてるんだ。切断面の図をみてくれればわかると思うけど、ハサミで厚紙をカットすると切断面がつぶれて工作がしにくくなるんだ。

カッターを使う場合の注意をしておこう。一度に力を入れてカットしようとすると、切り口がギザギザになって

やはり工作がしにくくなってしまう。そこで、カッターを使うときは何回かに分けてゆっくりとカットしよう。このカット方法は他にも応用できるからよく練習してネ。

カッターの使い方には、まだいくつか注意点がある。まず、ステンレスエッジの付いたカット定規を使ってカットすること、それからカッターの刃をこまめに折って常に切れ味をよくしておくこと。切れにくい刃は力を入れてカットするようになるから危ない。切れ味のいい刃でカット定規を使ってカットすればスムーズにカットできるからかえって安全なんだ。

厚紙がカットできたら、今度は内側の袋になる薄紙のカットだ。こちらはハサミを使おう。角に気をつけてネ。

⑥仮組みをする

カットした用紙は折り曲げて仮組みをする。袋になる紙は手でていねいに折ればいいけれど、厚紙のほうはちょっと固いネ。そこで、さっき使ったカッターのカット方法を使うんだ。

折線にそって折る側と反対のほうを軽くカットする。厚紙の表面だけヒビを入れる感じだ。切れ目を入れたら今度は紙を裏返しして、折る側に定規をあてて折り曲げる。こうすると折れ線にそってきれいに折り曲げられるよ。カットするときに力を入れすぎて切り込んでしまったり、定規を当てて折るときにずれたりしないよう気をつけて。

●仮組みをしたところ

⑦接着する

仮組みをしてスキマなどがないことを確認したら、接着をしよう。もしスキマやズレがあったら、どこで間違ったのかよく確かめてネ。展開図がズレていればすべての紙が同じようにズレているし、紙の大きさが違っていたりカットがおかしいとその紙は全部使えないよ。

接着にはのり、ステープラ、テープ等も使えるけれどここでは両面テープを使おう。

内側の袋になる紙ののりしろにテープをはったら、保護紙をはがして接着する。

次に、袋になった内紙を今度は厚紙に貼る。展開図で決めた位置に同じようにテープをつけて接着。簡単でキレイにできるよネ。

●接着したパッケージ

トごっこを使えばカラーのシールもできるネ。ただ数が多くなると費用がかかるのが欠点だ。

そこで、ケースの内側の袋に使ったのと同じ色上質紙を使ったカバーを作ってみよう。とくに、今回作ったケースみたいに外側に折り曲げ用の切り込みを入れたときは、必ずこの方法を使ってカバーをしてネ。

コンビニエンス・ストアにある手差し機能付きのコピー機なら、自分で好きな色の紙を持って行ってその紙にイラストなんかをコピーできるよ。絵は黒い色のままでも、紙の色が違うだけでもずいぶんイメージが変わるんだ。ちなみに、この手差し機能を使うと両面コピーも簡単にとれるんだ。マニュアルを作るときに使うと便利だね。

コピーした紙をケースの外側に貼るときには、スプレーのりを使おう。こののりは霧状ののりを紙に吹き付けるから、広い面積に素早くのりづけができるんだ。

そして、再粘着性といって1回貼った後でも何回もはがして貼り直すことができる。ただ、のりが飛び散るから使う場所は考えてネ。

スプレーのりのもう一つの特徴は、普通ののりと違って乾いてもベコベコになったりしないことだ。ただし弱点もあって、角や端がはがれやすい。貼る位置を決めて貼ったら、角にアラビアのりや両面テープを使って補強をしておこう。

これでケースの外側全面に紙を貼り付けることができた。この上にシールを貼ることもできるネ。あるいは全面に貼り付ける紙にはコピーなどをしないでおいて、アクセントにシールを貼るのもアピール度が高いかもネ。また、シールでケースの口を止めると中のものがこぼれなくなる。

❽仕上げをする

さて、ここまででケースは一応の完成だけれど、パッケージの「包装」という要素を満たすために仕上げをしよう。一番簡単な方法はケースに直接イラストを描いてしまうことだ。けど、これだと同じ絵をたくさん描けないから困ってしまう。そこで写真にあるようなシールや、コピーをした色上質紙を使って工夫をしてみよう。

まずはシール。シールの利点はのりをつけずにそのままケースに貼れることだネ。ディスクのラベルシールやタックシールなど、身近にあるものを使ってみよう。カラープリンタやプリン

●シールやコピーなど

●シールはすぐ貼れる

●手差しコピーを使う

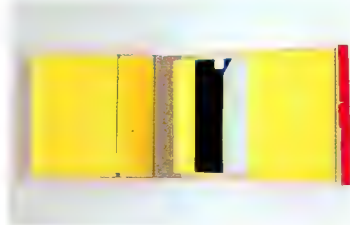
自作パッケージ・ケースのいろいろ

基本の型はできた。でもケース・バイ・ケースでいろいろなものを作る必要が出てくるネ。バリエーションを考えてみよう。

ケースのバリエーションを考える

今、手もとにあるブック型のケース。できあがりはどうかな。このケースの材料や展開図を利用して他にもいろいろなバリエーションが作れるよ。中のソフトの内容に応じて、工夫をしてみよう。

まず、タテ型のブックタイプ。今、手もとにあるヨコ型のケースは内側の袋にしかものを入れられないから3枚組以上のソフトや、厚いマニュアルがあるときには困ってしまう。袋のマチの部分を増やせば入れられる厚さは増えるけど、あまり重くなると袋の紙は大丈夫かな？

タテ型ケースは、ヨコ型ケースの折り線をヨコからタテ、内袋の下側部分にしたものだ。こちらは、ケースを閉じたときマチの部分にもものを置けるから、小さい物は横からこぼれそうでちょっと心配だけれど、マニュアルならかなり厚めの冊子でも入るネ。

●タテ型ブックタイプ

さて、バリエーションをもう1つ。次に紹介するのは、最初に作ったヨコ型と今紹介したタテ型のブックケースにもう1枚厚紙を加えたタイプだ。当然、使う紙の量は多くなるけど、その分強度は強くなるネ。工作数は1回折り曲げが増えるだけだから、そんなに変わらない。

このタイプの特徴は、強度的に強いことと、中の物が落ちにくいこと。それに収納力も、内側の厚紙の両面に袋

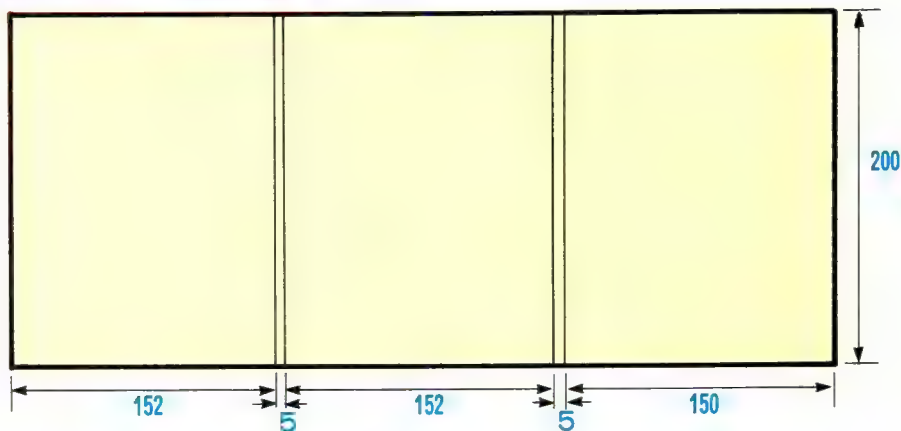
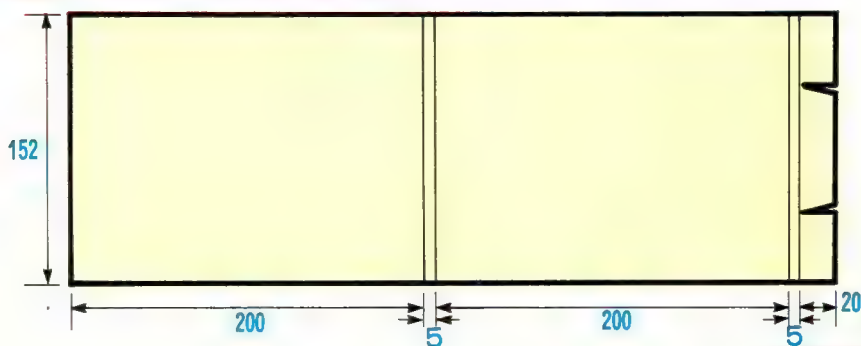
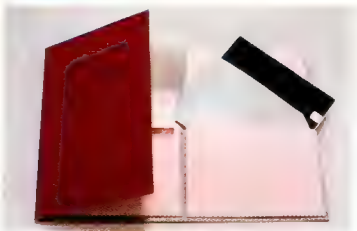
○表紙付きタイプの展開図

200

152　5　152　5　150

○タテ型ブックタイプの展開図

152

200　5　200　5　20

（単位＝ミリメートル）

●表紙付きタイプ
を張り付ければアップする。さらに、この部分に袋があるとここにおまけのイラストや画面写真などを入れたりできて、これはフタをあけたときのインパクトが強いネ。

フタになる3折目の紙は、材質の違う紙を使ってもいい。この場合は、普通のブック型ケースに製本用テープ等で止めるだけで完成だ。

3つ目は、最初に紹介した市販のプラケースを使う方法。内側の袋の代わりにプラケースを厚紙に貼ってしまう。ディスクの保護性能がグンと高くなるし、ケースを開いたときにとってもきれいだよ。

ただ、プラケース同士がこすれるとキズがつきやすいから、貼り付けるのは片側だけにしよう。

3.5インチのディスクを使う人はこの方法がベストかもネ。プラケースが必ず手もとにあるんだもの。でも、5インチの人もあきらめないでネ。地方に住んでいる人でも、即売会できたときなどに、秋葉原や日本橋で買えばいいんだよ。それと、自分たちのサークルだけでなく他のサークルと一緒にまとめて購入すれば、数が多くなって少し値引きしてくれるかも？　その他の必要な材料もこのときに一緒に買っていけばいいネ。

数をたくさん作りたいときは

今度は、今まで書いてきたこととちょっと矛盾するんだけれど、より簡単に「パッケージ・ケース」を作る方法。ソフトをたくさん作るときの参考にしてネ。ケースとしての保護能力を落とさずに、パッケージとしてのアピール度もそのまま変えずに、作る手間だけを減らす方法を考えてみよう。

その切り札は、市販のクリアケースなど既製のものを使うことだ。これだと、ケースの大きさにあわせて紙をカットし、それに色上質紙を貼ればいいので、折り曲げの作業がなくなる。それに、物を入れるケースとしての機能はクリアケースに負担してもらえるから、マニュアルを入れるための内袋も作らずにすむネ。作業や工数が半分くらいになる。この方法を使えば、ブック型ケースと同じ時間で100個くらいはできるかナ。

もっとたくさん、何百個も作るサークルはどうしよう。これ以上簡単にして、ケースの保護機能やパッケージのアピール度は同じものができるかな？　そういう場合は、もっと市販品＝規格品の使用量を増やしてみよう。たとえばディスクはプラケースに入れる。ただこのままクリアファイルなどに入れると、あちこち動いてまずいから、やはり厚紙に貼り付けて使おう。そして、この厚紙にも規格サイズの市販品を使うんだ。レイアウトシートといって印刷の版下を作る厚紙があるから、これを使おう。これで、作業数はプラケースを厚紙に貼るだけになったけれど、強度的には丈夫なものができたわけだ。

でも、このままじゃパッケージとしてのアピール度は弱いネ。そこで今までは厚紙に仕上げとして貼っていたカバーを工夫しよう。カバーをコピーじゃなくてカラー印刷してしまうんだ。

●市販のクリアケース
印刷のことはいずれ詳しく書くからここでは説明しないけれど、300枚くらい同じものを印刷するとコピーよりも1枚あたりの値段は安くなってくる。フルカラーを使う場合なら、カラーコピーの半分くらいの値段でできちゃうよ。

印刷に出すときに仕上がりサイズを言っておけば、どんなサイズでも（原則的には）切ってくれるから、とっても簡単にきれいなカバーができあがる。プラケースを貼った厚紙をこのカバーで包んでクリアファイルに入れればいいネ。

えっ、「でも費用がかかりすぎる」だって？　そうだネ。それじゃあクリアファイルを使わずに文書整理用のビニール製の袋を使ってみよう。この袋も規格品で、しかも紙の大きさに合わせたサイズになっているから便利だよ。値段はクリアファイルに比べれば10分の1くらいかな。

この袋は、今までで作ったブック型ケースの外袋に使ってもいいネ。フタがないヨコ型やタテ型のものでも、中に細かい物が入れられるようになる。袋の口は、ステープラで止めると簡単だよ。

たくさんの物を収納したいときは

今度はボリュームの大きなソフトの場合を考えてみよう。ソフトを作るうちにイメージがどんどん広がって、デ

ィスクの枚数が増えてしまうこともあるよネ。そんなときのために、今までのケースの応用を考えてみよう。

基本的なのはヨコ型のブックタイプなんだけれど、内袋を張り付ける紙を袋と同じ色上質紙にしてみよう。この紙に袋を2枚ずつ貼る。こうすれば2枚単位でディスクの入る枚数が増やせるネ。貼り付ける袋の色も、貼る紙も、1枚ごとに色を変えるとカラフルで入れるディスクの区分もできるネ。

この、ディスクの入る袋を必要枚数用意して、それをフタつきタイプのブック型ケースに入れてみよう。タテ型でもヨコ型でもマチの部分の大きさに気をつければソフトのボリュームに合ったケースが作れるネ。

さて、これまでは主に5インチのディスクの場合を書いてきたので、ここで3.5インチのディスクについても考えておこう。3.5インチの場合、プラケースがディスクに付いてくるから、パッケージ・ケースのことはあまり考えていないと思うんだ。でも、「包装」という意味でパッケージを付けることは必要だ。

今までに紹介したブック型のケースは、3.5インチのパッケージ・ケースにも応用できると思うよ。ただ、3.5インチのディスクはサイズが小さいから、ここまでで紹介したままだとちょっと使いにくいかも。でも、それは工夫すれば逆に利点にもなる。

たとえば、ふた付きタイプのケースで考えてみよう。5インチのプラケースでは1枚しか厚紙に貼れなかったよネ。でも、3.5インチなら横に並べれば2つのケースを貼れる。タテ型にして中の厚紙は1枚はフタの下、表側になるところに袋を付けてみよう。ふたを開けたときのインパクトを与えられるネ。

マチの部分をうまく使えばその裏には袋を付けなくてもマニュアルも入るし、プラケースも片側に貼るから2つ貼れる。これならコンパクトで収納力もあるおしゃれなケースになるよネ。3.5インチのメディアの特徴が生かせるわけだ。

3.5インチ、5インチに限らず、まだまだいろんなやり方があると思うから考えてみてネ。

●内側に色上質紙を貼る

●3.5インチ用の例

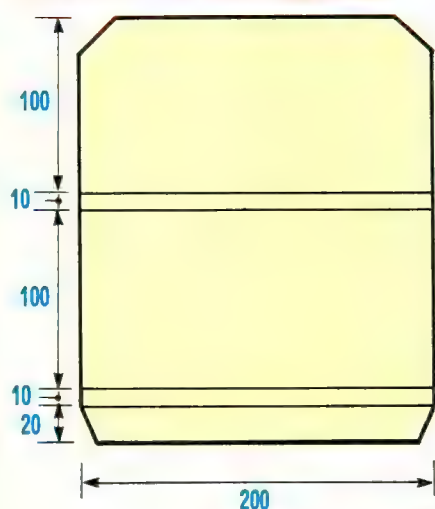
おわりに

自作のケースを作るときだけに限らず、同人ソフトを作るときにはちゃんと計画をたてよう。これはとっても大切なことだ。きれいなパッケージや質のよいソフトを作っているサークルはみんなちゃんとした計画をたてているんじゃないかと思う。

計画と言っても、難しく考えなくていいんだ。必要なのは、いつ、誰が、どこで、何をするか。それと、そのために必要なものが何で、何ができあがるのか。これらを紙に書き出して、やることを順番に並べればいいだけだ。

この、計画がきちんとたっていないと、印刷に出したものが即売会に間に合わなかったり、予定と違うものができたりして大変だ。同人ソフトは自分たちの作品だから、納得のできるよいものを作ることも大事だけれど、完成しないことには他の人に見てもらうこともできないからね。

それじゃあ次の即売会は、納得のできるよいソフトを出せるよう、また、できたら自作のパッケージ・ケースで注目を集めるようにがんばってね。

全国・Dō-Jin サークル座談会

同人ソフトの過去・現在・未来を語る!?

イラスト／Y人

なんと！　全国からまねいた同人サークルのみんなと、同人ソフトについてあれこれ討論しちゃったのだ。参加してくれたサークルは、マリオネット、R-soft、G.CREATE、スタジオK2、COLOR66の面々。司会は、本誌で活躍中のおにおんクンだよ。

それぞれのなれ初め!?

──今日はなにをやるかボク自身をよくわからないんですけど、座談会ということで、「同人ソフトの現在・過去・未来」というテーマで、討論会をしたいと思います。そういうワケで、最初ですから、どうしてみなさんが同人ソフトを作るようになったか、この世界に入ってしまったかを教えてください。

マリオ：3年ぐらい前に、帝国ソフトさんの『投獄の使者』を買ったのが、同人ソフトを知ったきっかけです。そのときコミケに初めていったんですけど、そういうソフトなんかをやってるっていうのを知って……。これならやれるんじゃないか！ということで。まぁ、サークルででられるんじゃないかというので始めたと……。

──結局、帝国ソフトのソフト見て作りたいと思った？

マリオ：作りたいっていうか、どっちかっていうと、C.G.集とか出てたんで、そういったやつなら作れるなって。

R-soft：だいたい、しのぶさんと同時期で、同じような感じで帝国ソフトさんの見て。

──「投獄の使者」がでたころ？

R-soft：いや、ちょっと前かな？　『魔法使いの妹子』のころ。「あっ、面白いな、やってみたいな」って感じで、気がついたらメンバーがそろっちゃった。やってみたいなっていう話があって、みんなバラバラで何か持ってたと思うんです。それが偶然噛み合いだして始まったようなもんですから。

──えっ！　それじゃ、みんなでもどうして出会ったの？

R-soft：偶然(笑)。いや、友達の友達みたいな感じで、ただみんなが、そういう環境の中でやりたいと個々に思ってたんですよね。ひとりが引きずってたもんですから、みんなそこについていったって感じですね。

COLO：ボクはバイト先の先輩に強要されて……(笑)。しかたなく……。

──新しい!!　で、その先輩と組んで？

COLO：いや、その先輩、それだけ言って逃げちゃった(一同笑)。その後の後輩がプログラムできたんで……。今は地道に活動してます。

──すごい！　新しいタイプの人ですね。じゃあ、G.CREATEさんは？

G.CREA：1番最初に見た同人ソフトは、『まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀』。最初はどっかのメーカーが作っている作りかけバージョンかなと思った。

──ヨイショ！　しないでよろしい(笑)。

G.CREA：で、ソフトを作ったのは、知り合いの人とかと遊びながら……。昔からC.G.とかやってたから、なんとかなっちゃうんじゃないって感じで。最初は違うメンバーでゲーム作ってて、それからサークル名が変わって……。

──それは出しちゃいけない名前なんですか？

G.CREA：出すと「ピー」になっちゃう。

──じゃあ、本には書かないということで、ちょっと言ってみましょう(笑)。

G.CREA：「ピー……」。で、コミケにそのはずかしい名前で参加する前に、G.CREATEに名前を変えた。で、いろいろ作り出して今に至る。

マリオネット（東京出身）

『カインドゥ・ギャルズ』ノリの同人ソフト『TAKE OUT Vol.1～6』が代表作。ソフトは、FM-7、PC-88、PC-98、X1の共通ディスクで、幅広い人気があるサークルといえよう。

SHINOBUさん：プログラムからグラフィックまで一通りなんでもこなし、責任者でもある。かもしざくんと呼ばれているところがポイント。

——G.CREATEっていうのができて、どれくらいになる？

G.CREA：高校2年ぐらいのときだから、2年前かな。

K2：ボクのところも2年くらい前です。ちょうど広島のコミケの主催をしてまして、主催してるから車が出せる。いろいろ便利なんで作ろうじゃないかって、ひとりで作ったんです。結局、午前中はコミケの対応に忙しくてなんもできなかったという……。

——いろいろなパターンがあるのだな。最初はひとりで？

K2：はい、最近は増えました。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

現在の同人ソフト

——じゃあ次は、自分たちがやってきたときからみて、今の同人ソフトは、どういうふうに変わってきたか。これからどういうふうに変わるかなんていう、ちょっと難しそうだけど感じたことをいってもらいたいと思うのですが……。

マリオ：原画、グラフィックにしてもプログラムにしても、オリジナルのものがほとんどになってきましたし、かなりレベルが上がってるなっていうのを感じてます。うちはあんまりレベルは……(笑)。がんばらねばイカンなぁと……。

——R-softさんはFM系ですよね。昔のほうがFMで出しているところは多かったような感じがするんですけど。

R-soft：FMユーザーの数って変わらないんじゃないですか。相対的にPC-88ユーザーが増えたっていうだけで……。じっさいボクらも、FM系だけ持ってる人間って誰もいないし。

——じゃ、他の機械で作ろうとは？

R-soft：今アニメーション関係でキレイに動かすっていうことをやりたいんで、やるためのハードとして今のところ、多色マシンであることが条件で、手ごろなところでFM77AVってことで。一番メモリあるし。

——グラフィッカーの人から見て、グラフィックとかは、昔から比べてどうですか？

R-soft：同人の最初のころってあんまりよくわからないんですけど、不毛にROM BASICでがんばってやってたころと比べると、ツールとかがぜんぜん違いますからね今。だから、やたら手慣れた人と、そうじゃない人と両極端に分かれている気がしますね。あと、パソコンのマニュアルってありますよね。入門書でホットスタートさえ書いてないんですよ最近。わかんないんですよね、シロートが。だから、入り込みにくくなってますよね。テクニカル・マニュアルとかも最近売ってないでしょ。

——なるほど……。

COLO：昔は、結構気楽にソフトを作れた。いい加減って意味じゃなくて……。今は、なんかいいものを作らなければならなくなった。技術が上がるっていうのはいいんだけど、内部で商業的になってしまった。

——そのとなりのG.CREATEさん。プログラマーの視点から見てどうですか？

G.CREA：同人ソフトの数が増えて、買う人が増えて、商売として成り立つようなマス媒体に広がって……。作ってるサークルが増えてきたんで、ソフトはもちろん、それ以外の部分に、たとえばマニュアルとかラベルとか、どれだけ力を入れられるかっていうのが出てるんじゃないですか。

——なるほど、なるほど。K2さんはどうですか？

K2：私も昔は、よくわからないです。ただ、本業の人とアマチュアの人が使っている機械っていうのは、あんまりかわらないですよ。たぶん、そのうち同じようなのが出るようになるんじゃないかと思いますが……。今後はプロに近ずいてくんじゃないですか？　もっとも途中で市販ソフトに引き抜かれてどうなるかわからないですけど。

市販ソフトと同人ソフト

——確かに、同人ソフトも市販に近ずいてきて、その差がなくなってきてると思うけど……。なぜ、市販ソフトを作らないで、同人ソフトを作っているんだろうね？

マリオ：ようするに、自分の趣味っていうか楽しみの範囲でやりたいっていうだけで、逆に市販にいっても、自分で会社でも起こさないと、作りたいのが作りにくいんじゃないかって……。

——みんなも大体同じような感じなのかな？

R-soft：どっちを主とするかなんですよね。趣味なのか仕事なのか。どっちに時間がさけるか。仕事だと期限が決まって、時間がない……。

——趣味でやる理由っていうのは、作りたいものが作れるから？。

R-soft：納期ないですから。それが一番！楽しみながら作るのが一番。

——COLOR66さんは、趣味でやってる理由っていうのがなにかありますか？

COLO：先輩に強要されたから……(笑)。

——ははは……。G.CREATEさんは？

G.CREA：同人って楽しいから(笑)。東京に出てくるのに、こういう手段でもないと出てこれないし……。

——イベントが楽しいから？

G.CREA：まあ、そういうノリだと思いますね。サークルの友達が東京にいると、こういうときじゃないと会えないでしょ。

R-soft：敵対関係ないですしね。市販同士だとやっぱりねぇ。市販のほうだと、どこがどんなの作ってるかっていうの一個でもバレたらヤバイですよね。秘密的な要素が少ないから……。

K2：市販のヤツは、ペイしなければいけないって前提があるから、きちっと決めな

R-soft（神奈川県出身）

『CARRIBAN』、『和美とりっきい☆とりっぷ』など、FM77AV版を中心にソフトを製作しているサークル。FM77AVの機能を活用したアニメーションや音声合成は、定評がある。

あやせ☆めぐる：おもにグラフィック関連の仕事を受け持っている。本職でプログラマーをしているところがポイントらしい。

CRESTAさん：プログラムを担当。その他、グラフィックやサウンド&エフェクト関係も担当。音声合成に燃えているところがポイント。

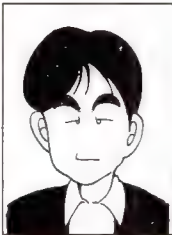
泉光さん：いちおう責任者。シナリオと進行、通販業務の一部を担当。リーダーなのに、回りにかなり振り回されているところがポイント。

ければいけないんじゃないですか。
R-soft：市販でFM77AV専用なんて出せませんよ。
——結局、自分の好きにやって、どういうのを作っていきたいのかな？
K2：方面を広げていきたいですね。
マリオ：うちなんかは、市販にはないオリジナルっぽいヤツをやりたいですね。
R-soft：プロに作れないヤツを作りたいです。
——というと？
R-soft：今までなかったような、とにかくFM77AVで作るっていうのは、できないんですよ。プロには……。FM77AVの悪いところを全部克服して、いいところを全面に持ってくると。そーゆーのを作りたいと……。AVでなきゃできないことがあるんですよね。
——COLOR66さんとG.CREATEさんは、今後どーゆーのを作ろうと思いますか？
COLO：おもしろいの。細かいところで楽しませる。
G.CREA：わけがわかって面白いのっていうのは普通だし、わけがわかんなくても、面白いってゲームが好きだから、底抜けに明るいゲームを作りたい。

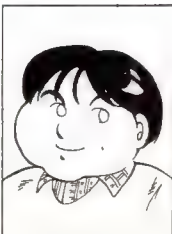
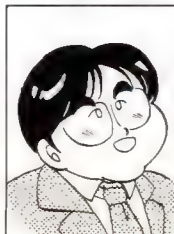
ユーザーは何を求める？

——今度はユーザーがどんなモノを求めているかってゆーのを聞きたいと思うんですけど。アンケートとか返ってきますよね。そーゆーのを気にして作っちゃいます？
R-soft：やっぱり、そーゆー時代の流行ってあると思うんですよね。RPGとか……。そーゆー時代にあったものを求めてきますよね。カードゲーム系が少し増えてきたっていうような……。
マリオ：うちもカードゲーム作ってほしいってゆーのが……。
——そんなアンケートが来ちゃうと作りたくなっちゃいます？
マリオ：てゆーか、自分で作るっていうのがメインだから、ある程度参考にはするんだけど、だからといってねぇ。
——カードゲームって具体的な分野ってあるわけ？
マリオ：うちにくるんだから、やっぱり……(笑)。ただ、過程にカードゲームを……。目的は変わらない（爆笑)。
——たまらんのう。
G.CREA：うちにくるアンケートでは、長く遊べるゲームを作ってほしいってゆーのと、息抜きでできるゲームを作ってほしいってゆーのと、2通りにわかれるんです。あと、正統派のものを作ってほしいってゆーのと……(笑)。……わかれるんですよ。で前回は、あっちのほうを作ってほしいってことで、作ってみたんですけど……。やっぱり、作ってほしいというのを作ると売れますね(笑)！
——なんて営業的な!?
G.CREA：もう1つ、おもしろいシナリオのゲームと、高画質のゲームと。これもぱっくり割れちゃって。
——ということは、結局ユーザーはなにを求めているかわからない？
G.CREA：言っちゃっていいのかナ？やっぱ、スケベゲームはあると思いますけどね(笑)。
——そーゆーのを取り入れて？
G.CREA：あまりやっちゃうと嫌われちゃうから、悪くなり過ぎず、良いコでもない程度で。
——自分たちは、そーゆーの作りたいの？
G.CREA：ンー、難しいところですね(笑)。多くの人に見てもらいたいでしょ。多くの人に見てもらえれば知名度も上がる。メジャーになれば、ある程度自分たちのやりたいことができるって……。難しいですけどね。
——K2さんはアンケートとかどうですか？
K2：うちは、プログラム的な要望が多いです。スクロールが早くて字が読めないとか……。それと、市販マンガのゲーム化をやってくれってゆーのが、たまにありますけど。それはパスです。著作権ありますし。
——うちに来たアンケートの中でも、とりあえずHなことをしてほしいというのが多かったからなぁ。
K2：なぜ、うちにこないんだろう？(笑)
R-soft：そうそう、ユーザーも変わってきたと思うんですけど、ここ数年……。昔のユーザーっていうのは、自分たちも作っていたと。で、自分たちも作ってたから、「どーゆー方法でこれをやったんですか？」とか、作る側と交流があったんです。最近のユーザーの中で多いのは、バイヤーですね。「あそこの出た！　買う!!」で、ソフトだけで終わっちゃうんですね。それがちょっと悲しいなって……。他のみなさん、どう

G.CREATE（静岡県出身）

おもに、PC-88SRで同人ソフトを製作。カードゲーム『CARD GAME PRO.88K』、AVG『CRYSTAL BLADE』など、短期間で数多くのゲームを製作。手抜きないグラフィックにファンも少なくない。

D.T.B.S.さん：音楽全般とシナリオも一部担当。自称「下っ端」で、「トレンディーな同人ソフトを作ろう」と勧誘されたところがポイント。

小間使いさん：G.CREATEで、車の運転手とか、テストプレイとか……etc。ボスの送り迎えをしている(?)ところがポイント。

りろかんさん：とくにG.CREATEのボスを担当。プログラマーでもあるらしい。即売会で八橋を配るなど、営業もしちゃうところがポイント。

OCON：すべてのソフトのプログラムを受け持っている。が、通販とかの雑用もナゼかヘルプっているところがポイントのようだ。

ぬかぞのともみさん：原画を担当。その他、パソコンを使わない仕事を全部担当。おもちゃ屋で、メンバーにスカウトされたところがポイント。

なんでしょうか？
——G.CREATEさんは、どうですか？
G.CREA：ただ買っていく人もいるし、昔から買いにきてくれる人は、話込んだりっていう人もいるし。全体的にみると、最近はただ長蛇の列を作っちゃって、売って売って……。
——ちょっとさびしい気がしますね。

未来の開発機種は？

——前から聞きたかったんですけど、いろいろなサークルさんに。さっき、ちょっと機種の話がでたんですけど、これからもみなさん、現行機種でソフトを制作するのか？　新しい機種にのりかえるのか？　というのが、結構ユーザーの人も気になるんではないかと思うんですが……。マリオネットさんは、共通ディスクで機種を出しているから関係ないかもしれませんが……。
マリオ：うちは、PC-88からFM-7までの古いマシンでやってるけど、逆にそのへんの技術で止まっているから、作ってもそのへんのモノになっちゃうと思うんです。でも、最近X68Kを買ったので、あーゆーマシンもおもしろいなって、今いろいろいじってます。
——R-softさんは、FM77AVシリーズでずうっと？
R-soft：音声合成とかに関しては、FM77AVでいけるんじゃないかなと……。アニメーションに関しては、X68Kが16ビットでかなり動くんで興味はあるんですけど、まだAVに未練が……(笑)。
——G.CREATEさんは？
G.CREA：お金ないですから、買えないんじゃないかなぁ。でも、絶対できないと思うけどMIDI対応とかにしてみたい。
——オー！　G.CREATEさん、PC-88が主ですけど、PC-98とかX68Kとかそーゆーのは？
G.CREA：X68Kは2人持っているけど、本人が作る気がないんで(笑)。ただ、そのへんは状況次第じゃないですかね。PC-88でやれることは限られてきてると思うけど、PC-88が一番スタンダードで、一番多くの人に見てもらえるチャンスがありますからね。移植してくれって声は多いですけど。
——COLOR66さんは？
COLO：今、持っているのはPC-88なんですけど、会社のX68K使ってX68Kやりたいなって、あとはメガドラで2インチ版を！
——メガドラねらい!!　K2さんは？
K2：今後はやっぱりPC-98です。X68Kはわかりません！　PC-98は、ハードがあればすぐ。ただ、問題なのは、ハードウェアを購入して、どこに置くかですよ(笑)。

デビューする人々へ!!

——では最後に、これから同人ソフトを作りたいって人に、一言ずつアドバイスをお願いします。こーゆーふうにやってほしいとか。先輩サークルから。
マリオ：これは難しいなぁ。うーん、うちもアドバイスされたいですね(笑)。うーん、今けっこう偏りができちゃっているんではないかと思って。はっきり言ってしまえば、どこもみな同じようなものを作ってるって状態が続いているから……。
——R-softさんは、これから新しくデビューするサークルにどんなことを期待したいですか？
R-soft：なんかポリシーを持ってもらいたいですね。で、自分の主張したいのがこれだっ！って。それを出すんなら、ついて来る人もいるし、そうじゃない人もいると思うんです。ソフトを見て、それが面白いと思った人はきっと、そこのサークルは面白いって印象を持つ。そーゆーのじゃないと、みんなに自分たちがこんなことをやってんだよってことを、見てもらえないんじゃないかと思うんですね。
——うんうん。じゃ、G.CREATEさん。
G.CREA：これを言っちゃうと、今までのG.CREATEのみんなの意見に反するところもあるかもしれないけど……。基本的に同人っていうのは、商業と違って、ユーザー本意じゃなく、自分本意でいいと思うんですね。で、全然ユーザー相手にしないっていうんだと、ちょっと問題あると思うんだけど。基本的に自分たちのやりたいことをやって、ウチワウケじゃこまるけど……。でも、作ったみんなで満足すればいいんじゃないですか？　まわりにこだわるんなら、ゲーム会社とか入って……。
——K2さんは？
K2：努力と根性で、あとどこかにトンチを入れてほしいね。それで、ドンドン経験値をつけてほしい。
——お——。
K2：それと、本を読まないとダメだと思いますよ。だってボク、アセンブラは無理だっていうことでやってたんです。でも「6001mkII活用研究」って本で、やり出してできたからね。
G.CREA：それから、最初にサークルで決めたことは、最後までやり通してほしいな。
——最初、RPGやるはずだったのが、いつのまにかカードゲームに変わったりとか、そーゆーのはダメだと？
マリオ：うっ!!(笑)
——じゃ、最後にCOLOR66さん。
COLO：がんばってください(笑)。
——後輩に強制はしないんですか？(笑)

スタジオK2（広島県出身）

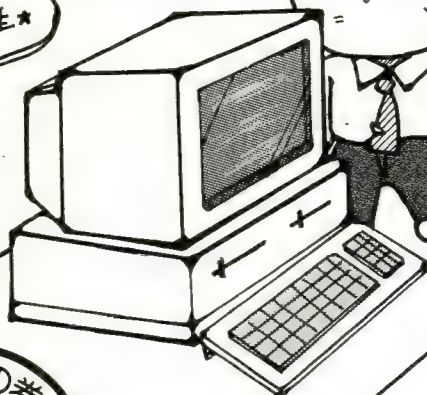
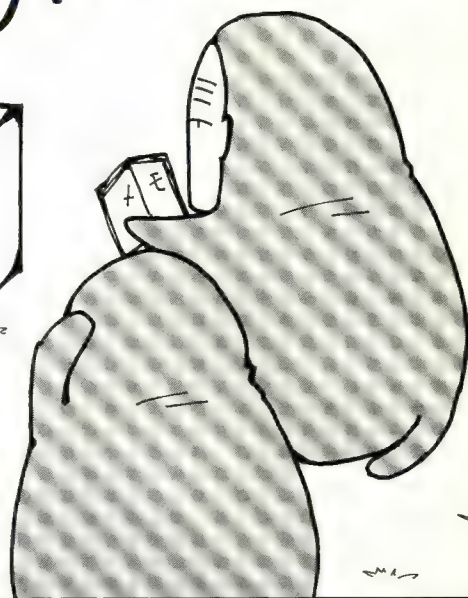
代表作『OPERATION L』は、市販ソフト顔負けの同人ソフトだといっても過言ではないだろう。いつも、技術のわりに低価格の同人ソフトを出展しているのが印象深いサークル。

佐伯KOUJIさん：音楽以外は全部担当している。親に「名前を隠してなにをやってる!!」と心配されているところがポイント。

COLOR 66（東京都出身）

『BARGONのパカパカ大冒険』や『Kuruton88』など、なぜか独特な味わいがあり、遊んで楽しい同人ソフトを製作してしまう。次回作を期待したいサークルの1つである。

荒井さん：グラフィック&プログラム担当。…………………………………………………………………無口なところがポイント。

この記事は、テクノポリス1989年4月号から10月号までに連載された「おしゃべりしながら同人ソフトを作りましょ!」に必要な加除訂正を加えて、総集編としたものです。

お待たせしました／　今回より数回に渡って、キャラクタについての講座をお送りします。PC-88版が中心だけど、他機種の人もためになる話があるから見てね。

あいあい
~~まいまい~~
似顔絵
だおー！
maimai

おにおん

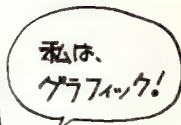
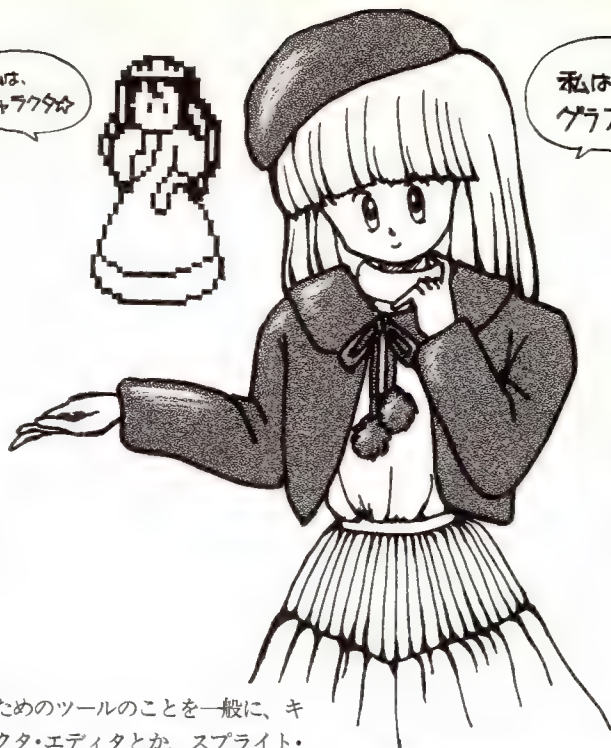
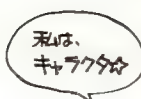
またまた皆さんの前に登場してしまいました、おにたまです。今回から、またしても、ばばーんと、新しいコーナーが始まってしまいました。毎回、市販ソフトや同人ソフトなどを作っている方をゲストにお迎えして、ちょっと専門的なお話を聞きつつ、同人ソフトを作る講座もやっていってしまう、２倍お得な新連載なんだけど……はたしてどう展開することやら。うーん、不安だな。とにかく、皆さん、これからもよろしくね。

このたびお絵描き担当になってしまった、まいまいらぉ。まいまいは、お絵描きが下手っぴらけど、皆さん、いぢめないでやってくらさいね。初公開、まいまいの似顔絵ら……を？　あー、あいあいがでしゃばってしまって、困ったくんらをー。うぅぅ。

さてさて、第1回目はキャラクタについての話。前にも言いましたが、画面に大きくポンと出てくる1枚の絵のことをグラフィック。麻雀のパイや、トランプのカード、またアクションゲームなどに出てくる1つ1つの動く物体などのことをキャラクタとよく呼んでいるみたいです。今回からはそのキャラクタというものについて話を進めていきますよ。略して、「キャラ」と言うとマニアみたいでいいかもしれませんね。だけど、どういうわけかグラフィックのことは略して、「グラ」とは言いませんよね。う～ん、ふしぎですね。

グラフィックとキャラクタは、それぞれ別の作り方で、別のプログラムによって表示させると、具合がいいです。たとえば、アクションゲームの主人公を動かすのに、いちいち圧縮展開などしていられないでしょうし、絵を描くためのグラフィックツールで、32×16ドットのキャラクタを作るのは大変です。

というわけで、キャラクタを画面に出すには、キャラクタを作るためのツールがまず必要で、その他にキャラクタを表示するプログラムというのがいるのです。

キャラクタを表示するプログラムというのは、次回にまわすとして、まず今回はキャラクタを作るというところからいってみましょう。キャラクタを作るためのツールのことを一般に、キャラクタ・エディタとか、スプライト・エディタと呼んでいます。キャラクタの小さなドットの拡大図みたいなのが表示されてて、それを見ながら作ったりするというやつです。ゲームに出てくるキャラクタは、だいたいこういったツールを使って制作されているんだね。

こうしたツールは、ほとんどの機種のためのモノが売られているので、買ってくるのもいいかと思いますが、まず最初は簡単なものを自分で作ってみると、よりいっそうプログラムへの理解が深まっていいと思いますよ。

本日のゲスト♡
開発員Aさん

プロフィール
現在、テクノポリスソフト開発員。ゲームキャラクタを担当し、異様なまでの執念を見せる。同人ソフトでも、『宇宙牧師』の宇宙船や、100円ディスクの飛んでいくゴキブリなどのキャラクタを作り、ひそかな活躍（?）をしている。

おにおんのキャラクタあれこれおしゃべりインタビュー PART 1

――この業界に入ったきっかけは？
開A：あるパソコンソフト会社へバイトに行ったのが始まりです。
――そのときからグラフィックをやろうと思ってたの？
開A：そのときはアニメーターになろうと思ってました。パソコンソフトの仕事は、生活費のためにやっていたという感じ……のはずが、はまってしまってた。
――そこでキャラクタを作り始めたと。
開A：それでまあ、その後アーケードのほうに入って、ある会社の人に誘われて、開発員になって……。
――なーるほど。
キャラクタを作るにあたって、難しいことって？
開A：PC-88の場合だと、コントラストをつけようとするとハデになってしまう。というのと、直線とか円とか基本的な形が作りにくい。
――キャラクタを作るとき、最初からイメージが決まっているのと、自分でイメージを決めるのと、どっちがやりやすいかな？
開A：後のほうがいいです。イメージを渡されて作ると、企画者との行き違いも生じるし……。
――そんなときは、気に入っているキャラでもボツになるの？
開A：それはなる。絶対なる。
――じゃあ、ぜったい妥協できないって場面に出会ったら？
開A：しなきゃしょうがないでしゅー（笑）。おまんまのくいあげは困るし……。
――生活がにじみ出ている……。

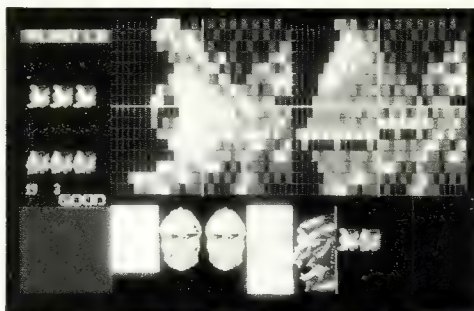
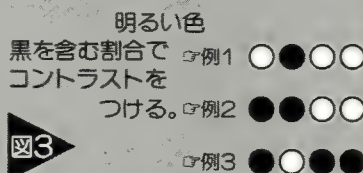
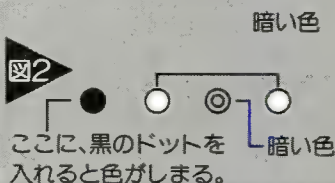
開発員Aの

ドット組み合わせ講座

①カラーコードで、1～3までは暗い色。4～6までは明るい色（図1）として、暗い色を明るい色ではさむようにすると中間色っぽくなる（図2）。

②原則的に、まぜる色の番号同士のたし算の答えが、まぜた後の色に近い色の番号になる。たとえば、1（青）＋2（赤）＝3（紫）だし、2（赤）＋4（緑）＝6（黄色）という具合に近い色の中間色ができあがる。このたし算の答えが、7以上になるようにすると、白に近くなっていく。

③白めの色は、白色をまぜないほうがよい。

④物の形をわかりやすく作って、コントラストをつけてやるとよい（図3）。

○これが開発員Aのいつも使っているキャラクタ・エディタ!!

○コントラストをうまく着けると迫力あるキャラに!? カラー写真でなくって残念

パソコンの種類によっては、キャラクタ・エディタが最初から付いてきて、それで作ったキャラクタが、簡単にBASICで表示できたり動かせたりします。だけど、PC-88シリーズは（PC-88VAのV3モードは別だよ）作るのも、表示させるのもBASICではスピードが遅くてたいへん。

そこで、今回の目玉プログラムは、PC-88シリーズ用の簡単なキャラクタ・エディタです。とっても簡単に作ったので、必要最低限の機能しかありませんが、がんばれば作れるハズ……。足りない機能をどんどん追加して、バージョンアップするのも楽しいぞ。ちょっと長くなっちゃったけど、あきらめずに打ち込んでね。

打ち終わったら使い方をよく読んで、オリジナルのキャラクタをどんどん作ってみましょう。身近なモノをテーマに作ってみるのも、おもしろいんじゃないかな。

今回のゲストの先生の言うことも参考になると思うのでよく読んでね。とくに、将来キャラクタ・デザインの仕事をしたい！なんていう人は、学べることが多いぞ。

おにおんの キャラクタあれこれ

おしゃべりインタビュー

――どうやってキャラクタ作りの修業をしたの？

開A：最初は、正円とかだ円とか、15°ずつの直線とかを描いて覚えるとか。あとシルエットでキャラがわかるよう心がけるように言われました。

――会社の人から？

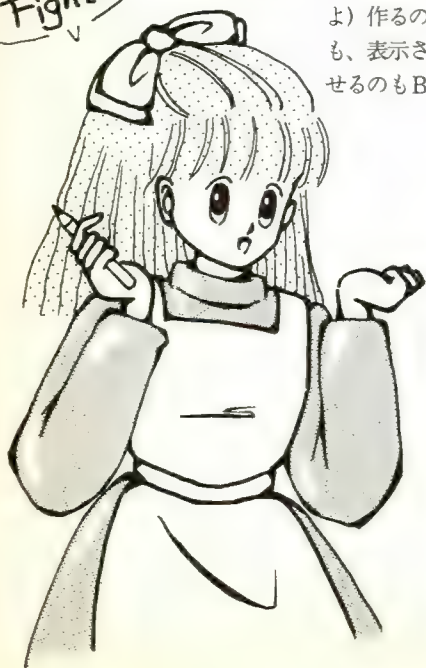
開A：はい。あとは、キャラクタのサイズの中をめいっぱい使うように言われました。

――やってて楽しいときは？

開A：作ってて、サクサクと進んでくとき。

――どういうのを作っててサクサク進むと？

開A：自分の苦手だったものがサクサク進むと、うれしくなる……。たとえば、今まで木がうまく作れなかったのができるようになると、うれしくなって20コも30コも木ばっかりを作っちゃう。

――どーゆー人ですか（笑）!!

PC-8801版 特製 キャラクタ・エディタのプログラム

```
10 CLEAR ,&HBBFF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,2
5,0,1:COLOR 5:CLS 3:I=&HBCA0
20 WHILE A$<>"!":READ A$:POKE I,VAL("&H"
+A$):I=I+1:WEND:GOTO 1000
100 DATA 3E,EB,CD,D2,BD,CD,36,BD,AF,C3,D
2,BD,F3,D3,5C,CD
110 DATA C0,BC,D3,5D,CD,C0,BC,D3,5E,CD,C
0,BC,D3,5F,FB,C9
120 DATA 21,00,C0,11,C4,CC,3A,BA,BD,47,C
5,E5,D5,3A,BD,BD
130 DATA 47,C5,D5,1A,06,08,4F,11,50,00,A
F,CB,21,DE,00,C5
140 DATA E5,06,08,77,19,10,FC,E1,23,C1,1
0,EE,D1,C1,13,10
150 DATA E0,E1,01,50,00,09,EB,E1,01,80,0
2,09,C1,10,CB,C9
160 DATA 21,36,BD,22,87,EE,21,6A,BD,22,B
1,EE,21,A0,BC,22
170 DATA 7B,EE,C9,AF,D3,E6,3A,C2,E6,F6,0
2,D3,31,C9,3A,C2
180 DATA E6,D3,31,3E,FF,D3,E6,C9,7E,23,F
E,20,28,FA,FE,2C
190 DATA C2,AE,03,C3,A3,18,CD,A3,18,5F,D
5,CD,28,BD,D1,57
200 DATA E5,CD,95,BD,22,5D,BD,E1,CD,28,B
D,E5,ED,4B,DB,BD
210 DATA 2A,D9,BD,23,23,B7,28,04,09,3D,1
8,F9,11,00,00,CD
220 DATA 13,BD,CD,A6,BD,CD,1E,BD,E1,C9,C
D,96,18,ED,53,D9
230 DATA BD,E5,CD,13,BD,2A,D9,BD,7E,32,B
D,BD,16,00,5F,23
240 DATA 7E,32,BA,BD,47,21,00,00,CD,1E,B
D,19,19,19,10,FB
250 DATA 22,DB,BD,E1,C9,26,00,6A,29,29,2
9,29,44,4D,29,29
260 DATA 09,06,C0,4B,09,C9,0E,5C,D5,CD,B
6,BD,D1,0E,5D,D5
270 DATA CD,B6,BD,D1,0E,5E,F3,ED,79,3E,1
0,D5,01,20,00,00
280 DATA ED,B0,00,D1,EB,01,50,00,09,EB,3
D,C2,BB,BD,D3,5F
290 DATA FB,C9,32,BF,BD,32,C2,BD,C9,00,4
0,!
300 SCREEN 0,2:CLS:FILES:PRINT:PRINT A$"
ノ ファイルネーム ハ":INPUT F$:SCREEN 0,0:RETURN
400 E=0:CX=(A MOD 10)*XX:CY=(A¥10)*YY+13
6:IF CY+YY>200 THEN E=1:RETURN
410 WRITE CX,CY,A:RETURN
420 A=0:WHILE E=0:GOSUB 400:A=A+1:WEND:R
ETURN
430 LOCATE X,Y:A$=INPUT$(1):E=0:IF A$=CH
R$(27) THEN E=1:RETURN
440 C=VAL(A$):IF A$="0" OR (C>0 AND C<8)
 THEN E=2:RETURN
450 C=ASC(A$):IF C>247 THEN E=C-245:RETU
RN ELSE IF C<28 OR C>31 THEN 430 ELSE C=
C-28:IF INP(8)=191 THEN CC=C:GOTO 430 EL
SE GOSUB 455:GOTO 430
453 GOSUB 455:GOTO 430
455 X=X+PX(C):Y=Y+PY(C):IF X<0 OR X>=XX*
8 THEN X=X-PX(C)
460 IF Y<0 OR Y>=YY THEN Y=Y-PY(C)
470 RETURN
500 LOCATE 66,0:PRINT A$" ノ No.":LOCATE
68,1:INPUT A:RETURN
1000 I=&H4000:A$="ロード":GOSUB 300:IF F$<
>"" THEN BLOAD F$ ELSE INPUT "X ノ オオキサハ(
1-8)";A:POKE I,A:INPUT "Y ノ オオキサハ(4-16)"
;A:POKE I+1,A
1010 DEF USR=&HBD00:A=USR(0):STATUS I:XX
=PEEK(&HBDBD):YY=PEEK(&HBDBA):GOSUB 420:
PX(0)=1:PX(1)=-1:PY(2)=-1:PY(3)=1:DEF US
R=&HBCAC
1020 LINE(0,0)-(XX*64,YY*8),1,B:CLS
1030 GOSUB 430:ON E GOTO 1040,1050,1060,
1070
1040 A$="セーブ":GOSUB 300:BSAVE F$,&H4000
,&H3C10:END
1050 LINE(X*8,Y*8)-STEP(7,7),C,BF:PSET(5
44+X,40+Y),C:IF INP(10)=127 THEN C=CC:GO
SUB 455:GOTO 1030 ELSE 1030
1060 A$="サンショウ":GOSUB 500:WRITE 68,40,A:
A=USR(0):GOTO 1020
1070 A$="トウロク":GOSUB 500:CHAIN 68,40,A:G
OSUB 400:GOTO 1020
```

特製 キャラクタ・エディタの使い方

①プログラムを打ち込んでRUNすると、まずロードするファイル名を聞いてきます。新しく作り始めるときは、ただ〔RETURN〕を押した後に、作るキャラクタの大きさを指定してください（大きさの指定はヨコが8ドット単位、タテが1ドット単位。つまり、4，16にすると、ヨコ32ドット、タテ16ドットになる）。

②カーソルキーでカーソルを移動させます。なお、〔CAPS〕キーをロックしておくと、ドットを打った後に、カーソルが1つ動くようになります。どの方向に動かすかは、〔SHIFT〕を押しながら動かしたい方向のカーソルキーを押すと指定できます。

③フルキーの〔1〕～〔7〕で、カーソルの位置にそれぞれの色のドットを置きます。

④〔ROLL DOWN〕キーで、作ったキャラクタを指定した番号にストック（左下に番号順で表示）できます。

⑤〔ROLL UP〕キーで、指定した番号のキャラクタを参照できます。

⑥〔ESC〕キーを押すと、作ったキャラ全部のデータをディスクにセーブできます。

◎プログラムを走らせるとこうなる。左下にはストックしたキャラが並び、手直しも簡単にできる

さて、キャラクタはうまく完成したかな？　最後に、今までテクポリ編集部にきたハガキの中で多かった質問にお答えします。

Q「いままで載せていた、画面圧縮・展開などのルーチンはPC-88VAのV3モードでも動きますか？」

答えは、動きません。V3と他のモードとは、別の機械と言えるくらい違うので、PC-88用のマシン語は一切動かないのです。でも、思ったよりVAのユーザーが多いのでびっくり、かな？

キャラクタの巻
PUTとGET
第2回
PC-8801

いよいよ今回は、前回作ったキャラクタを画面に表示させちゃうのだ!そして勉強熱心な人のために、ソースリストの解説なんかもあるよ。ただし残念ながら、PC-88版が中心の講座なのね。でも他機種の人も、多少なりとも勉強になると思うし、ゲストのH.A.T.さんやSIVAさんの話も楽しいから、読んで損はないよぉ♡

時がたつにつれて同人ソフトもいろいろ変わってきましたが、それぞれの時期には、それぞれの流行みたいなものがあったりして、その昔(と言ってもちょっと前)は絵を完成させるパズルゲームだったり、アドベンチャーだったり、最近はカードゲームなどがブームなのかもしれません。

そーゆーのが悪いって言うのじゃなくて、そんな流行のものを作っても、1つのこだわりを持って作っている同人ソフトサークルは良いなぁと思ったというお話。

そんなわけで、この連載ではカードゲームなどにも使えるキャラクタの表示や、移動などについての講座を開いてゆくんだけど、今回からは中級者向けという感じでちょっと専門的になっちゃうかもしれない……。でも、みんながんばって読んでみよー。

今回は、前回載せたキャラクタ・エディタで作ったキャラを簡単に表示させることができるPUTルーチン、そしてグラフィック・ツールや、他のキャラクタ・エディタで作ったキャラも取り込めるGETルーチンを紹介しながら解説していきましょう。

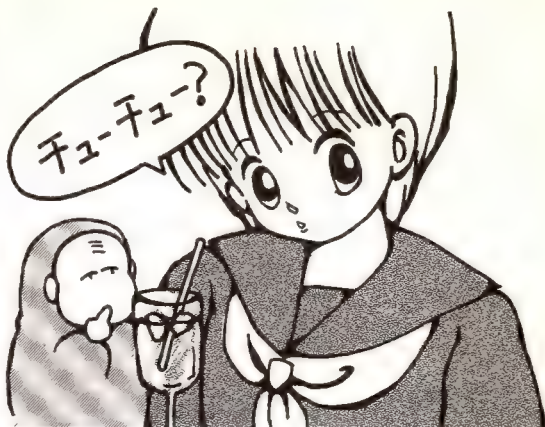
リスト1がそのためのプログラムです。入力したプログラムにミスがあると、実行したときに注意してくれるので、もう一度リストを見直そう。

間違いがないときは、ディスクにマシン語のファイルを作って終わります。ここまでは、今までもやってきましたからへーきですよね。

リスト2が、ためしに作ったサンプルプログラム。これで、正常に動作するかどうか再チェックしてみましょう。

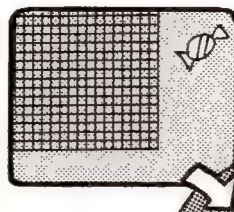
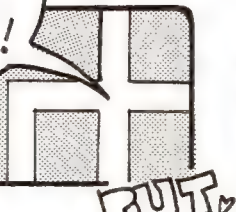
あと気になるのが、いままで載せてきた漢字表示や、圧縮展開のルーチンもいっしょに使えるかという問題ですが、これはもちろん平気です。今までのリストといっしょに新しい命令を使っても動作します。ただし、CLEAR文の値は一番新しいものに変えておかないといけませんよ。

■リスト1　PUT&GETルーチン——PC-8801版

```
1 '      character put and get routine
10 CLEAR ,&HBBFF
20 I=&HBD00:WHILE A$<>"!":READ A$:A=VAL(
"&H"+A$):POKE I,A:J=J+A:I=I+1:WEND
30 GOTO 1000
100 DATA 21,2D,BD,22,87,EE,21,5B,BD,22,B
1,EE,21,13,BD,22
110 DATA 7B,EE,C9,3E,EB,CD,D5,BD,CD,2D,B
D,AF,C3,D5,BD,7E
120 DATA 23,FE,20,28,FA,FE,2C,C2,AE,03,C
3,A3,18,CD,A3,18
130 DATA 5F,D5,CD,1F,BD,D1,57,E5,CD,8D,B
D,22,54,BD,E1,CD
140 DATA 1F,BD,E5,ED,4B,DE,BD,2A,DC,BD,2
3,23,B7,28,04,09
150 DATA 3D,18,F9,11,00,00,CD,9E,BD,E1,C
9,CD,96,18,ED,53
160 DATA DC,BD,E5,F3,3A,C2,E6,F5,F6,02,D
3,31,2A,DC,BD,7E
170 DATA 32,BD,BD,16,00,5F,23,7E,32,BA,B
D,47,21,00,00,F1
180 DATA D3,31,FB,19,19,19,10,FB,22,DE,B
D,E1,C9,26,00,6A
190 DATA 29,29,29,29,44,4D,29,29,09,06,C
0,4B,09,C9,0E,5C
200 DATA D5,CD,AE,BD,D1,0E,5D,D5,CD,AE,B
D,D1,0E,5E,F3,3A
210 DATA C2,E6,F5,F6,02,D3,31,ED,79,3E,1
0,D5,01,20,00,00
220 DATA ED,B0,00,D1,EB,01,50,00,09,EB,3
D,C2,BB,BD,F1,D3
230 DATA 31,D3,5F,FB,C9,32,BF,BD,32,C2,B
D,C9,00,40,C0,00,!
1000 IF J<>28828 THEN PRINT"ドコカマチガッテルヨ
":END
1010 BSAVE"put",&HBD00,&HE5:END
```

さて、下のイラストを見てみましょう。前回の講座で載せたキャラクタ・エディタで作ってセーブしておいたデータ（キャラクタ・データと呼ばれるもの）、これを画面の好きな場所に置くっていうのがPUT機能。

グラフィック・ツールや、他のキャラクタ・エディタで作られて画面に表示されているものをキャラクタ・データにしてしまう、というのがGET機能。これを使えば、今までのエディタでは作りきれなかった大きさのものや、他のキャラクタなども持ってこれたりしてラッキー（？）なのです。

■リスト2　サンプルプログラム——PC-8801版

```
10 CLEAR ,&HBBFF:BLOAD "put",R——新しい命令を使うための準備
20 POKE &H4000,4:POKE &H4001,16:STATUS &——キャラタタのサイズを32×16にする
H4000        └Xのサイズ(8ドット単位)        └Yのサイズ(1ドット単位)
30 SCREEN 0,0:CONSOLE ,,0,1:CLS 3
40 LINE(0,0)-(31,15),1,BF:CIRCLE(16,8),8——画面の左上に[illegible]な形を描く
,2:PAINT(16,8),2,2
50 CHAIN 0,0,0——それをキャラ番号0に登録
60 FOR A=0 TO 19:WRITE A*4,0,0:WRITE A*4 ┐
,176,0:NEXT                              ┘—キャラ番号0を画面の回りに書くところ
70 FOR A=0 TO 11:WRITE 0,A*16,0:WRITE 76
,A*16,0:NEXT
80 END
```

こーゆーことを、テクポリソフト開発室では「チューチュー」と呼んでいますが、業界用語ではないはずなので、知らない人の前で言うと不思議な顔をされます。

リスト3は、そのチューチューを手軽におこなうためのツール。画面に表示されているグラフィックの指定した部分を、キャラクタ・データとしてディスクにセーブするってものです。

使えるよーになる新命令

◎最初にやらなければならない命令

STATUS　○○○○
└キャラクタ・データ先頭アドレス

キャラクタ・データをロードした後や、サイズを指定するときに必ず入れておきましょう。通常はSTATUS & H4000〔RETURN〕としておきましょう。

◎PUTする命令

WRITE　○○, ○○, ○○
X座標　Y座標　表示するキャラクタ番号

◎GETする命令

CHAIN　○○, ○○, ○○
X座標　Y座標　取り込むキャラクタ番号

◎X，Y座標の指定

Xの値は、8ドット単位に0〜79まで、Yの値は1ドットずつで0〜199まででです。もちろん、変数や計算式なども使えるよ。

注意：DISK-BASICを使ったときは、本来のCHAIN、WRITEの命令は使えなくなります。

■リスト3. チューチューツール——PC-8801版

```
10 CLEAR,&HBBFF:BLOAD "put",R
20 SCREEN 0,2:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1
30 PRINT"ﾁｭｰﾁｭｰﾂｰﾙ v1.0":PRINT:PRINT"Xﾉ
ｵｵｷｻﾊ":INPUT XX:PRINT:PRINT"Yﾉ ｵｵｷｻﾊ":IN
PUT YY
40 I=&H4000:POKE I,XX:POKE I+1,YY:STATUS
 I
50 SCREEN 0,0:CH=0:ZZ=YY*XX*3
60 PX(0)=1:PX(1)=-1:PY(2)=-1:PY(3)=1
70 J=I+CH*ZZ:CLS:LOCATE 0,24:PRINT"No"CH
"("XX*8"x"YY") ﾁｭｰﾁｭｰ ｱﾄﾞﾚｽ:"HEX$(J);
80 GOSUB 100:IF E=0 THEN CHAIN X,Y*8,CH:
CH=CH+1:GOTO 70
90 IF E=1 THEN 200 ELSE CH=ABS(CH-1):GOT
O 70
100 LOCATE X,Y:A$=INPUT$(1):E=0:IF A$=CH
R$(13) THEN RETURN ELSE IF A$=CHR$(27) T
HEN E=1:RETURN ELSE IF A$="*" THEN E=2:R
ETURN
110 C=ASC(A$):IF C<28 OR C>31 THEN 100 E
LSE C=C-28
120 GOSUB 130:GOTO 100
130 X=X+PX(C):Y=Y+PY(C):IF X<0 OR X>=80
THEN X=X-PX(C)
140 IF Y<0 OR Y>=25 THEN Y=Y-PY(C)
150 RETURN
200 SCREEN ,2:CLS:FILES:PRINT:PRINT:PRIN
T"ｾｰﾌﾞﾌｧｲﾙﾒｲﾊ":INPUT F$
210 BSAVE F$,I,J-I+3
220 END
```

チューチューツールの使い方

❶まずキャラクタのヨコ、タテの大きさを入力しましょう。Xは8ドットずつ、Yは1ドットずつの指定になります。
❷画面下に、これからGETするキャラクタ番号が表示されたら、カーソルキーで取り込みたいキャラの左上にカーソルを合わせましょう。
❸リターンキーを押すとチューチューして、次のキャラクタ番号に進みます。
❹まちがえたと思ったら、〔＊〕キーを押すと１つ前のキャラにもどります。
❺終わるときは、〔ESC〕キーを押しましょう。ファイル名をきいてきて自動的にディスクにセーブしてくれます（チューチューツールでセーブしたものは、P.81のキャラクタ・エディタでもロードできます）。

では、マシン語で実際にどのような処理を行っているのでしょうか。ここで、マシン語のソースリストも含めてちょっと解説をしましょう。
まず、リスト４のサブルーチン。これは、画面のアドレスを計算するプログラムの１番ポピュラーなもの……だと思い

■リスト4　リスト1のソースリストの一部

```
                    ;  VRAM ADDRESS CALCULATION
                    ;  D-y axis(0-199)   E-x axis(0-79)
                    ;     RESULT / HL
BD95        VCALQ:
BD95 2600           LD H,0
BD97 6A             LD L,D
BD98 29             ADD HL,HL
BD99 29             ADD HL,HL
BD9A 29             ADD HL,HL
BD9B 29             ADD HL,HL   ;x16
BD9C 44             LD B,H
BD9D 4D             LD C,L
BD9E 29             ADD HL,HL
BD9F 29             ADD HL,HL   ;x64
BDA0 09             ADD HL,BC   ;x80
BDA1 06C0           LD B,0C0H
BDA3 4B             LD C,E
BDA4 09             ADD HL,BC
BDA5 C9             RET
```

本日のゲスト♡

FoZonさん

同人ソフトサークル「H.A.T.」で、シナリオ、プログラム、グラフィック、色ぬり、キャラクタ・デザインなど、音楽以外のほとんどこなしてしまうマルチな人。『F.O.N.』、『地球防衛軍アルバイト部隊』、『迷宮浪漫』の同人ソフトを製作。現在、大学生で１度も欠席したことがないというのがポイント。

GUYさん

同人ソフトサークル「SIVA」のシナリオ、プログラムを担当。『MIND HALF』、『REBEL』などの同人ソフトを手がける。今年、高校を卒業の予定。ひなまつりに仮免に落ちたのがポイントらしい。

あじまさん

「H.A.T.」のお手伝いや営業を担当。トラップの設定や、キャラクタのデザイン、音楽の発注、はては画面写真撮影までもやってしまうのが、どうやらポイントのようだ。

あにまんのル　キャラクタあれこれ　おしゃべりインタビュー PART 1

時は３月６日。３人のゲストを迎え、ソフトの作り方についていろいろ聞いてみたのでした。
——Fozonさんと、GUYさんの関係ってゆーのは……？
GU：あれは、『MIND HALF』を買ってくれて、そのときに絵を描いてくれて……。
Fo：それから、『SWEET GIRL』の絵を担当したんです。
GU：そう、頼んだんです。そしたら、じつはH.A.T.の人だったんです。
——ややっこしーぞう（笑）。
——ソフトを作るのけっこう時間がかかりませんか？
Fo：『F.O.N.』なんかは思考ルーチンはマシン語なんですけど、ハンドアセンブルで１週間かけて作りましたね。
——ふーん……。（しばらく考えて）早いぞー。どーしたんだ。
GU：（実感こめて）早くていーなー。
——GUYさんはどのくらいで作ります？
GU：『MIND』は企画から１年くらい、『REBEL』のほうは１年半……かな。まー、同時進行するから……。今の探偵ものが企画から１年かな？　で、シナリオ全部作り直して、未使用原画が32枚。
——す、すごい（オドロキ）!!
——絵とかはどーしてますか？
GU：そうそう。スキャナで入れて、ダビンチで。
Fo：うちもダビンチですね。
※ちょっとCM「LALFも使ってネ」（テクノポリスソフト）
Fo：『迷宮浪漫』からスキャナを使って、その前まではマウスでバカバカ絵を描いてたんです。
あじ：こいつマウスで描くのけっこう早いんですよ。
Fo：手の先からマウスが出てきて（笑）。
——サイボーグかそれは（笑）。

ます。XY座標の計算に限らず決まった数をかける乗算によく使われる方法で、「ADD HL,HL」つまりHLレジスタを2倍する命令を2つ続ければ4倍に、3つ続ければ8倍に、4つなら16倍……とゆーふーになるのを応用し、「16倍したものの値を覚えておいて、64倍したものとたせば80倍したものと同じ答えになる」とゆー複雑そうだけど、覚えてしまえば簡単！なプログラムなのです。

こうすると、80回たし算をさせるよりも速く、短くできるので知っておくといいですよ。

では次にリスト5を見てみましょう。今度は画面に16×8ドットのキャラクタを表示するプログラムの簡単な例です。今回のPUT&GETルーチンはサイズ自由設定なので、このプログラムとは違いますが、やっていることはだいたい同じです。参考にしてね。

DEレジスタに画面(VRAM)のアドレスを、HLレジスタにはキャラクタ・データのアドレスを入れておいて、横に2バイト分画面を書き、それをタテに8回続ける。それをさらに、B,R,GのVRAMに対しておこないます。だから、大きなキャラクタや、大量に画面に書き込むときには少し遅くなってしまうのです。自信のある人は、速くする工夫をしてみましょう。

キャラクタあれこれ おしゃべりインタビュー PART 2

——キャラクタとかはどんなエディタで作ってます？

Fo：自分で作ったやつで……。

——キャラクタを作るときに注意してるところとかは？

GU：木とかのキャラクタが左右対称の形になってないほうがいいとか、あと明暗をつけたほうがいい。

Fo：うちはそんなの何も考えないで作ってるから……。

——中間色とかも気をつかいますか？

GU：やっぱり見た目とか良くないと……。いろんなソフトを参考にしたりして……。

——なにを参考にしたりしました？

GU：MMK(※1)のグラフィック集とか。あれはうまい（一同納得する）!!

——他のプログラムを研究します？

Fo：昔やってたけど、IPLとか……。逆アセンブラがなかったんで、1晩でカタカタ作ってたんです。

——ポロ（えんぴつを落として驚く）、すごいなー、便利だな。

——プログラムはみんなハンドアセンブルで組んでいるんですか？

Fo：『迷宮浪漫』からはMFアセンブラ(※2)っていうのを使うようになって、だいぶ楽になったというか、それまでは全部ハンドアセンブルで……。そうだ！『地球防衛軍〜』のときはアセンブラも自分で作ったんですよ。それが使いにくいもんで変えたんです。

——ポロ（また落す）。

あじ：こいつ、ドラえもんのポケットから出てきたようなやつですからねー（笑）。

※1＝同人ソフト界で古くから活動しているサークルの1つ。製作しているソフトはおもにC.G.集。そのグラフィックの美しさは定評がある。

※2＝『ディスクアルバム10』の中に収録。PC-88SR版でアスキーより5800円で発売中。

■リスト5　キャラクタ表示サンプルプログラム(ソースリストのみ)

```
                00001           ;
                00002           ORG 0B000H
C000            00003  VRAM:    EQU 0C000H
                00004           ;
B000 1100C0     00005           LD DE,VRAM
B003 210000     00006           LD HL,0
B006 CD0AB0     00007           CALL PUT1
B009 C9         00008           RET
                00009           ;
                00010           ;  16x8 PUT ROUTINE
                00011           ;     DE-VRAM ADR.
                00012           ;     HL-CHR. ADR.
                00013           ;
B00A            00014  PUT1:
B00A F3         00015           DI              VRAMに何か書くときは割り込みを止めよう
B00B D35C       00016           OUT (5CH),A     青のバンクにする
B00D CD1EB0     00017           CALL SUB1
B010 D35D       00018           OUT (5DH),A     赤のバンクにする
B012 CD1EB0     00019           CALL SUB1
B015 D35E       00020           OUT (5EH),A     緑のバンクにする
B017 CD1EB0     00021           CALL SUB1
B01A D35F       00022           OUT (5FH),A     もとにもどす
B01C FB         00023           EI              割り込みOKにする
B01D C9         00024           RET             おわり
B01E            00025  SUB1:
B01E D5         00026           PUSH DE
B01F 0608       00027           LD B,8          タテに8回くりかえす
B021            00028  LOOP1:
B021 C5         00029           PUSH BC
B022 7E         00030           LD A,(HL)
B023 12         00031           LD (DE),A       左8ドットを書く
B024 23         00032           INC HL
B025 13         00033           INC DE
B026 7E         00034           LD A,(HL)
B027 12         00035           LD (DE),A       右8ドットを書く
B028 23         00036           INC HL
B029 EB         00037           EX DE,HL
B02A 014F00     00038           LD BC,79
B02D 09         00039           ADD HL,BC       1つ下のドットにする
B02E EB         00040           EX DE,HL
B02F C1         00041           POP BC
B030 10EF       00042           DJNZ LOOP1      くりかえす命令
B032 D1         00043           POP DE
B033 C9         00044           RET
                00045           ;
                00046           END

00000 Error(s) detected.
```

PC-98版のPUTルーチン

ここでは、本誌で紹介できなかったPC-98版のPUTルーチンを特別に公開しちゃいます。ちょっと長いけど興味のある人はガンバって打つべし。で、下の注意事項をよく読んで使ってね。

リスト6 ■Putルーチン――PC-9801版

```
1000 CLEAR,&H4000:DEF SEG=&H4000:ADR=0:S
UM=0
1010 READ A$:IF A$="*" THEN 1025
1020 DT=VAL("&H"+A$):POKE ADR,DT:ADR=ADR
+1:SUM=SUM+DT:GOTO 1010
1025 IF SUM<>60156! THEN PRINT "sum erro
r":END
1027 BSAVE"put",0,ADR
1030 DATA E9,10,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00
1040 DATA 00,00,B8,60,00,8E,C0,8C,C8,26,
A3,9E,15,26,A3,A2,15
1050 DATA B8,39,00,26,A3,9C,15,B8,41,00,
26,A3,A0,15,B0,01,26
1060 DATA A2,93,15,30,C0,CF,50,56,E8,10,
00,5E,58,CB,50,56,46
1070 DATA FF,06,EA,06,E8,03,00,5E,58,CB,
57,53,50,BF,A6,00,B8
1080 DATA AD,00,2E,8B,05,83,C7,02,3C,FF,
74,2C,3A,64,FF,75,1E
1090 DATA 57,56,50,3C,00,74,25,3A,04,75,
10,46,2E,8A,25,3A,24
1100 DATA 75,08,46,47,FE,C8,75,F3,EB,11,
58,5E,5F,30,E4,01,C7
1110 DATA 83,C3,02,EB,CA,58,5B,5F,F8,C3,
58,5F,5F,2E,8B,07,2E
1120 DATA A3,A4,00,58,5B,5F,2E,FF,26,A4,
00,00,00,00,8B,00,E8
1130 DATA 00,E2,FF,4C,01,B3,00,F0,00,50,
56,E8,3A,01,2E,A3,03
1140 DATA 00,E8,2A,01,2E,A3,05,00,89,C3,
E8,21,01,2E,A3,07,00
1150 DATA E8,1A,01,1E,0E,1F,A3,09,00,8E,
06,03,00,8B,1E,05,00
1160 DATA A1,07,00,26,89,07,43,43,A1,09,
00,26,89,07,1F,5E,58
1170 DATA F9,C3,50,56,1E,E8,FC,00,2E,A3,
0B,00,E8,EC,00,2E,A3
1180 DATA 0D,00,E8,E5,00,2E,A3,0F,00,0E,
1F,2E,8E,06,03,00,2E
1190 DATA 8B,1E,05,00,E8,AB,00,E8,8E,00,
06,1F,B8,00,A8,E8,11
1200 DATA 00,B8,00,B0,E8,0B,00,B8,00,B8,
E8,05,00,1F,5E,58,F9
1210 DATA C3,8E,C0,2E,A1,11,00,8B,0E,02,
00,57,51,8B,0E,00,00
1220 DATA F3,A4,59,01,C7,E2,F4,5F,C3,50,
56,1E,E8,A0,00,2E,A3
1230 DATA 0B,00,E8,90,00,2E,A3,0D,00,E8,
89,00,2E,A3,0F,00,0E
1240 DATA 1F,8E,06,03,00,8B,1E,05,00,E8,
51,00,E8,34,00,87,FE
1250 DATA B8,00,A8,E8,11,00,B8,00,B0,E8,
0B,00,B8,00,B8,E8,05
1260 DATA 00,1F,5E,58,F9,C3,8E,D8,2E,A1,
11,00,26,8B,0E,02,00
1270 DATA 56,51,26,8B,0E,00,00,F3,A4,59,
01,C6,E2,F3,5E,C3,A1
1280 DATA 0D,00,D1,E0,D1,E0,D1,E0,D1,E0,
89,C2,D1,E0,D1,E0,01
1290 DATA D0,03,06,0B,00,89,C7,C3,26,8B,
47,02,26,8B,17,B9,50
1300 DATA 00,29,D1,89,0E,11,00,F7,E2,89,
C2,D1,E0,01,D0,2E,8B
1310 DATA 16,0F,00,F7,E2,83,C3,04,01,D8,
89,C6,C3,BF,1A,00,CD
1320 DATA C4,8B,36,EA,06,53,51,52,56,89,
36,EA,06,BF,4A,00,CD
1330 DATA C4,8B,36,EA,06,89,36,E8,06,A1,
1A,14,5E,5A,59,5B,C3
1340 DATA 00,BC,64,80,00,3B,64,80,00,BA,
63,80,00,39,63,80,00
1350 DATA B8,62,80,00,37,62,80,00,B6,61,
80,00,35,61,80,00,B4
1360 DATA 60,80,00,33,60,80,00,B2,5F,80,
00,31,5F,80,00,B0,5E
1370 DATA 80,00,2F,5E,80,00,AE,5D,80,00,
2D,5D,80,00,74,5C,80
1380 DATA 00,F3,5B,80,00,72,5B,80,00,F1,
5A,80,00,70,5A,80,00
1390 DATA EF,59,80,00,6E,59,80,00,ED,58,
80,00,6C,58,80,00,EB
1400 DATA 57,80,00,6A,57,80,00,E9,56,80,
00,00,00,00,00,00,00
1410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00
1420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00
1430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00
1440 DATA *
```

PC-98版PUTルーチン使用上の注意

PC-98版のPUTルーチンは使い方はほぼPC-88と同様ですが、データの形式などは異なるのでPC-88版と同じデータは使えません。注意しましょう。

次のような点がPC-88版と違うので覚えておきましょう。

❶BASICの先頭の初期設定は以下のように変更してください。

```
PC-88版              PC-98版
CLEAR ,&HBBFF → CLEAR ,&H5000:DEF SEG=&H5000
```

❷STATUSの命令は、以下のように変更されているので、PC-98版のリストを打ち込むときには変更しなければなりません。

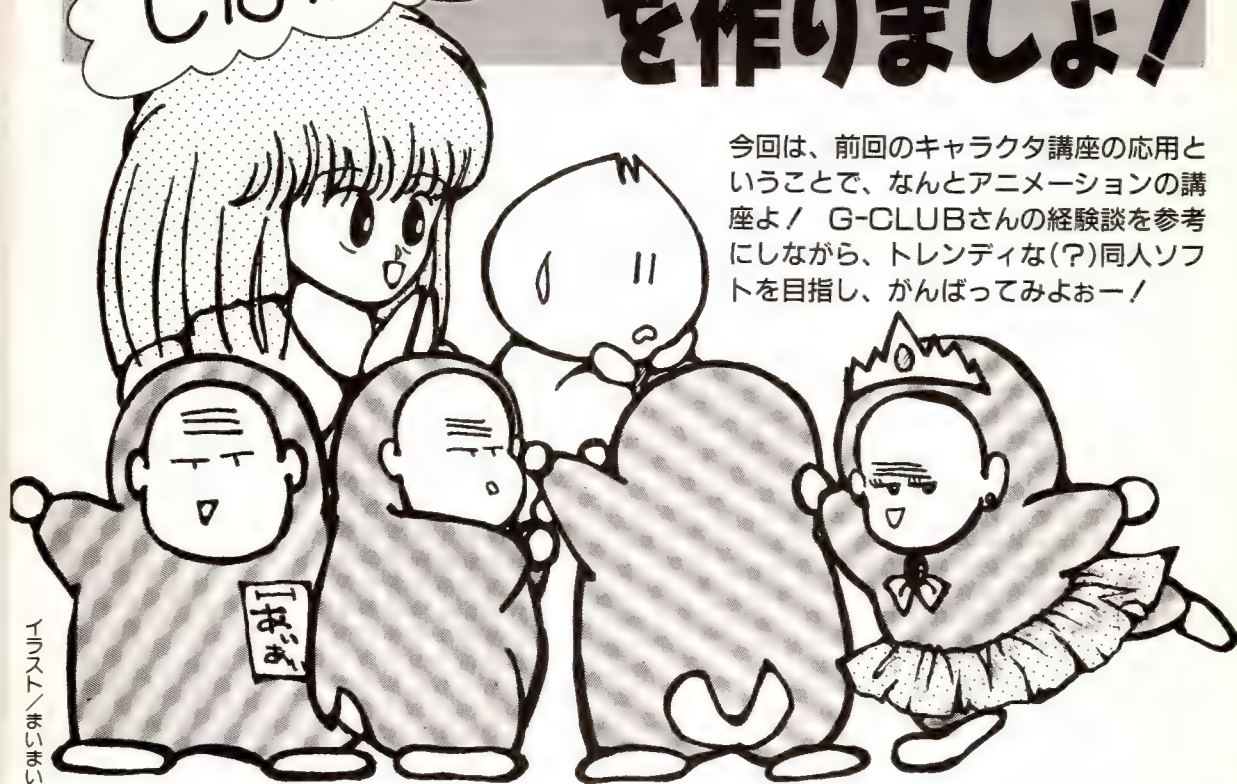
```
CMD XXXX,XXXX,XX,XX
```

- XXXX(1番目) キャラクタ・データセグメントアドレス
- XXXX(2番目) キャラクタ・データスタートアドレス
- XX(3番目) 横サイズ
- XX(4番目) 縦サイズ

```
STATUS &H4000:POKE &H4000,X:POKE &H4001,Y  PC-88版
↓
CMD &H6000,0,X,Y  PC-98版
```

❸それ以外の命令、WRITEやCHAINの使い方はPC-88版と同じですので、そちらを参考にしてください。

おしゃべりしながら同人ソフトを作りましょ！

今回は、前回のキャラクタ講座の応用ということで、なんとアニメーションの講座よ！ G-CLUBさんの経験談を参考にしながら、トレンディな(？)同人ソフトを目指し、がんばってみよぉー！

イラスト／まいまい

アニメーションの巻
PC-8801

はーいほー。今回もまたPC-88が中心になってしまってごめんなさいね。だけどよく考えてみると他の機種、特に最近の機械は、この連載で取り上げているようなマシン語サブルーチンを使わない、普通のBASICのプログラムだけでも、今ある同人ソフトが作れてしまうような気がするのです。

逆に言えば、PC-88の標準的な機能が足りてないわけで、そのためにこうしたマシン語のサブルーチンなどを使って、補っていかないと困っちゃうわけだね。でも、だからってPC-88が使いものにならないダメな機械だって言ってるんじゃないよ。ただ、ソフトを作る初心者には、できることが限られちゃうってお話。

……そこで、ジャジャーン。今回は、初心者でもできるアニメーションのプログラムの講座なのです。初心者じゃない人も読んでね。

アニメーションとゆー言葉がよく、ソフトの売り文句とか、本などで紹介されるときに使われますが、それらがテレビや映画のアニメーションとは違うとゆーのは、実際にそのソフトを見てみるとわかりますよね。

ビデオアニメのように動くコンピュータのソフトも、これからはどんどん出てくるとは思いますが、今のところはコンピュータの性能上の制約で画面の一部分だけが動いたり、あるいは全体が動いても十数コマだったりという感じです。とくに、PC-88シリーズなどはメモリが少ないうえに処理スピードにも限界があるので、全体を動かすというのはとても大変なことなのです。

しかし、けっこうポピュラーと思われる部分的なアニメーション。つまり、口がパクパク動いたり、目をパチパチ

したり、メガネがキラッと光ったりといったことなら十分可能ですし、実際にやってみるとけっこう効果的で面白いものです。

でも、同人ソフトの多くはこういったことをしていません。どうしてでしょう？

私が思うに、これは理論は簡単なのですが、実行するとなると面倒な作業なのです。たとえば、目をパチクリするとしても、まず目の部分だけでもいくつかのパターンの絵を描かなければなりませんし、その目の部分だけをデータとしてしまっておかなければならず、そのためのツールを作ったりしないといけないわけです。

それだけのものが、あっという間に流れて終わってしまうのですから、はかない……と言うか、めんどくさいと思っている人も多いのではないでしょうか。

本日のゲスト♡

KAJAさん

同人ソフトサークルG-CLUBで、88版の『SUPER JACK』、『ぬけるMASTER』のプログラムや音楽を担当。ほかにも、同人ソフトサークルSSGでプログラムや音楽を作ったりしている。4月から普通のソフトハウスで働いてしまうのがポイント。

ARGさん

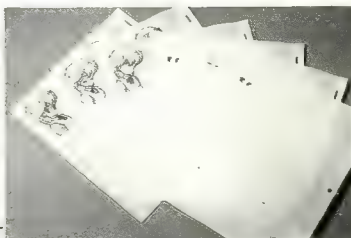
同じくG-CLUBでX68K版の『SUPER JACK』のプログラムを担当。音楽ドライバや、アニメーションルーチンなどをさらっと作ってしまうテクニカルなところがポイント。

"P"さん

G-CLUBでX68K版の『SUPER JACK』のカードデザインや色塗りを担当。「小間使いです」と本人が語っていたところがポイント。

㋮さん

G-CLUBからの依頼で『SUPER JACK』のグラフィック全般を担当。昔はアニメーターだったそうだが、今の職業は謎なところがポイントかもしれない。

もっと動きたい！

『SUPER JACK』の原画。こうやってアニメーションは作られたんだね

あにあんの アニメーションあれこれ おしゃべりインタビュー PART 1

――みなさんがた４人ともG-CLUBの方なんですか？

ま：ぼくは、当初、G-CLUBからお話があって、お手伝いさせていただいたという感じで……。

KA：正確に言うとここの人全部G-CLUBのメンバーじゃないんです。

――どうして同人ソフトを作ろうと思ったんですか？

P：今日は来てないけど、ほとんどボスの思い付きで。

ま：最初は「スーパーリアル麻雀PⅢ」のパロディーゲームを作ろうということで、当初は野球拳みたいなのをと……（笑）。

P：じゃんけんから始まって、次にUNOになって。

KA：それからポーカーとか経て。

P：ブラックジャックになった。

AR：プログラムが簡単だからって言って。

―みなさんが知り合ったのは？

ＫＡ：「プレイシティキャロット」（※１）の新宿店っていうのがあって、そこで集まった仲間たちがくっついてできたって感じです。

Ｐ：まる一年くらい前でしたね。

――最初からアニメーションするというのは決まってたの？

ま：はい『PⅢ』のパロディーという時点でもう。

P：最初は68Kだけの予定だった。で、ARGくんがごねて……。68Kじゃ売れないからって。

KA：でも結局、PC-88と同じぐらい売れちゃった。

――絵を入力したりするときのツールは？

KA：『Z's STAFF』の98で取り込んでから、68KとかPC-88に移して色を塗る。

P：で98版が出ないと（笑）。

――アニメの動きは誰が決めたんですか？

ま：グラフィック関係は全部自分で決めちゃいました。

AR：プログラマーは、絵のサイズと枚数だけ言って。

ま：コンピュータにどのくらいの絵が入るかとか分からなかったんで、それを聞いてその範囲内になるべく詰め込もうと。

――実際に絵を描くときは？

ま：実際のアニメと同じように、動画用紙にスキャンニングするときのフレームをあらかじめ設定しておいて、その中に絵を描きます。

――目とか口だけ動くときには？

ま：それもアニメと同じように目とかを別々に描いておいて、フレームを合わせてスキャンします。

――簡単そうだけど大変ですね。

ま：取り込むのは簡単だけど、修正が大変ですね。ツールとかの使い方もわかんなかったし。

――絵を描くのにどのくらいかかりました？

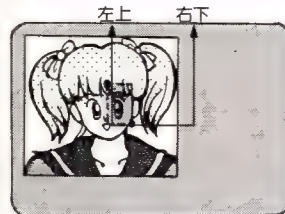
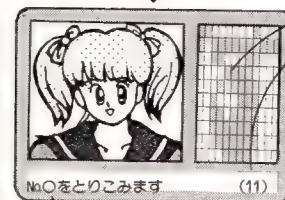
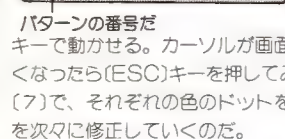
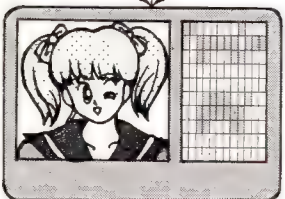
ま：実質１週間ぐらいですね。キャラクタの設定とかは別にして。

――ひぇへ、はやい（一同びっくり）。

※１　全国的に有名なゲームセンター。ちなみにまいまいは、金沢市のこの店でアルバイトをした過去を持っているらしい。

てなわけで、今回紹介するプログラムは、なるべく簡単に部分的なアニメーションを作れるように、というのを狙ったものなのでした。でも、ていねいに作ればいいモノができるはずだから、みんなも試してみてね。

リスト1が、アニメーションツールのプログラムです。これを実行させるためには、前回のPUT&GETルーチンも必要ですので注意してください。

❶BASICの動いている状態で、画面にアニメさせたい絵を表示させておこう。

❷アニメーション・ツール（リスト1）をロードして実行させよう。

❸まず動かす部分の左上の場所をカーソルキーで選んで、〔RETURN〕キーで決定しよう。次に右下も同じように決めよう。

❹するとエディットモードに入るのだ。右にある画面がカーソルキーで選んだ周辺を拡大したウインドウ。カーソルはテンキーの〔2〕、〔4〕、〔6〕、〔8〕キーで動かせる。カーソルが画面上のどこにいるかわからなくなったら〔ESC〕キーを押してみよう！　フルキーの〔0〕〜〔7〕で、それぞれの色のドットを置ける。これを使って動画を次々に修正していくのだ。

❺スペースキーを押すとパターン登録。次のパターン番号になります。まちがえちゃったら〔F・3〕キーを押せば、前のパターン番号にもどれます。また、〔F・2〕キーを押して、ほかのパターン番号を参照することもできます。そうそう、〔TAB〕キーを押すと、カーソルのスピードが速くなります。〔CAPS〕キーを入れると、ちょっと速くなります。

❻てなわけで、アニメーション・パターンを作り終えたら〔F・1〕キーを押しましょう。今まで作ったパターンをすべてディスクにセーブします。6文字のファイル名を指定してあげましょう。

■リスト1　アニメーション・ツールのリスト（PC-8801SR版）

```
10 CLEAR ,&HBBFF:DEFINT A-Z:I=&HBE00
20 READ A$:IF A$<>"!" THEN A=VAL("&H"+A$
):POKE I,A:I=I+1:J=(J+A) MOD 256:GOTO 20
30 IF J<>100 THEN PRINT"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃﾙﾖ.
":END
40 FOR A=1 TO 3:KEY A,"":NEXT:GOTO 1000
100 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01,FE,FD,F
B,F7,EF,DF,BF,7F
110 DATA C3,BE,BE,00,40,01,64,3A,16,BE,D
6,0A,26,00,6F,29
120 DATA 29,29,29,54,5D,29,29,19,7C,C6,C
0,57,5D,2A,14,BE
130 DATA 01,F7,FF,09,7D,E6,07,06,BE,4F,0
A,32,55,BE,CB,3C
140 DATA CB,1D,CB,3C,CB,1D,CB,3C,CB,1D,1
9,06,15,11,19,F4
150 DATA F3,C5,E5,D5,0E,00,06,13,D5,16,0
0,D3,5C,7E,A1,28
160 DATA 01,14,D3,5D,7E,A1,28,02,14,14,D
3,5E,7E,A1,28,04
170 DATA 14,14,14,14,7A,D1,0F,0F,0F,F6,0
8,D3,5F,12,13,13
180 DATA CB,09,30,01,23,10,D1,E1,01,78,0
0,09,EB,E1,01,50
190 DATA 00,09,C1,10,BC,3E,E8,32,DB,F8,F
B,C9,21,05,F4,11
200 DATA 78,00,3E,87,06,15,C5,E5,06,13,7
7,23,10,FC,E1・19
210 DATA C1,10,F3,3E,EC,32,BE,F8,C9,78,3
2,13,BE,C9,CD,9C
220 DATA BE,DB,09,32,13,BE,FE,FF,C0,3A,1
6,BE,47,DB,00,CB
230 DATA 57,28,3B,DB,01,CB,47,28,40,2A,1
4,BE,DB,00,CB,77
240 DATA 28,3E,CB,67,28,4A,CD,17,BE,DB,0
A,CB,47,28,0F,01
250 DATA 58,1B,CB,7F,28,03,01,B0,36,0B,7
8,B1,20,FB,06,08
260 DATA 21,08,BE,DB,06,BE,28,B1,23,10,F
A,C3,C1,BE,78,FE
270 DATA C7,28,C6,3C,32,16,BE,18,C0,78,B
7,28,BC,3D,18,F4
280 DATA 7C,FE,02,38,05,7D,FE,7F,28,BC,2
3,22,14,BE,18,B6
290 DATA 7C,B7,20,04,7D,B7,28,AE,2B,18,F
0,!
300 LOCATE X,Y:A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(1
3) THEN RETURN ELSE C=ASC(A$):IF C<28 OR
 C>31 THEN 300
310 C=C-28:X=X+PX(C):Y=Y+PY(C):IF X<0 OR
 X>=80 THEN X=X-PX(C)
320 IF Y<0 OR Y>=25 THEN Y=Y-PY(C)
330 GOTO 300
400 LINE(X,0)-(X,199),7,,,XOR:LINE(0,Y)-
(639,Y),7,,,XOR:RETURN
410 FOR A=1 TO 80:NEXT:RETURN
420 LOCATE 0,22:INPUT "ﾊﾟﾀｰﾝ No";A:WRITE
 X1,Y1,A:RETURN
1000 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25
,0,1:C=7:COLOR C:CLS:FOR A=61 TO 79:COLO
R@(A,0)-(A,24),C:C=(C+1) AND 7:NEXT:DEF
USR=&HBE10:BLOAD "put",R
1020 PX(0)=1:PX(1)=-1:PY(2)=-1:PY(3)=1:X
=40:Y=12
1030 LOCATE 0,23:PRINT"ﾋﾀﾞﾘｳｴﾉ ﾊﾞｼｮｦ ｷﾒﾃ
.":GOSUB 300:X1=X:Y1=Y:LOCATE 0,23:PRINT
"ﾐｷﾞｼﾀﾉ ":GOSUB 300:XX=X-X1+1:YY=(Y-Y1+1
)*8:IF XX<0 OR YY<0 THEN 1030
1040 Y1=Y1*8:P=&H3FFD:POKE P+1,X1:POKE P
+2,Y1:ZZ=XX*YY*3:POKE P+3,XX:POKE P+4,YY
:STATUS P+3:MX=INT(&H3F00/ZZ)-1
1050 LOCATE 0,23:PRINT"No"CH"ﾉ ｷｬﾗｸﾀｰｦ ﾄ
ﾘｺﾐﾏｽ.("MX")":FOR B=1 TO 5:BEEP 1:GOSUB
410:BEEP 0:GOSUB 410:NEXT
1060 A=USR(0):A=PEEK(&HBE13):X=PEEK(&HBE
14)+PEEK(&HBE15)*256:Y=PEEK(&HBE16):IF A
<9 THEN PSET(X,Y),8-A:GOTO 1060
1070 IF INKEY$<>"" THEN 1070
1080 IF A=127 THEN GOSUB 400:WHILE INP(9
)=127:WEND:GOSUB 400:GOTO 1060
1090 IF A=191 THEN CHAIN X1,Y1,CH:CH=CH+
1:GOTO 1050 ELSE IF A=251 THEN GOSUB 420
:GOTO 1050 ELSE IF A=247 THEN GOSUB 420:
CH=A:GOTO 1050:IF A<>253 THEN 1050
1100 POKE P,CH:SCREEN ,2:CLS:FILES:PRINT
:PRINT:PRINT"ｱﾆﾒｰｼｮﾝ･ﾌｧｲﾙﾒｲﾊ":INPUT F$:B
SAVE F$+".anm",&H3FFD,(CH+1)*ZZ+6
```

※アニメーション・ツール（リスト1）は、PC-88SRシリーズV2モードで動作します。ただし、実行させるプログラムはPC-88シリーズ全機種で動作します。

あにあんの アニメーションあれこれ

おしゃべりインタビュー PART 2

○これが『ぬけるMASTER-XX』。自機に慣性を働かせてムズかしくしたアクションゲーム

──『SUPER JACK』は実質どれくらいでできましたか？

ま：1か月かかってないのは確かですね。

──早いなー（またびっくり）。ブラックジャックはPC-88のほうが強いような気がするけど。

KA：そう。カードが15とか16になると、次のカード見ちゃって21以下なら取っちゃうっていうすごい思考ルーチンだったから。

──そりゃ思考ルーチンじゃないがなー（笑）。

P：ただのイカサマ（笑）。

──みなさんの次回作は？ G-CLUBからはもう出ないんですか？

ま：『ぬけるMASTER-XX』から緑水softwareになってます。

P：X68Kではシューティングと。

──シューティングが出る？

AR：MGRソフトウェアというところから……。

──いつぐらいに？

AR：せっぱつまらせないために……いつか。

──じゃ、コミケとかに。

AR：出るかもしれません。

部分アニメーションというのは、結局はキャラクタ・エディットのようなもので、絵の中の動かす部分をキャラクタだと思って、1つ1つ動きのパターンを作ってゆくのだと思えばいいのではないかな。だから、今回のツールも機能的にはキャラクタ・エディタと同じで、絵の中の一部を修正して取り込めるようにしたものなのです。

そんなわけで、今回はここまで。部分アニメーションといったって、目や口が動くだけじゃないぞ。だからって鼻が動いてもこまるけど、炎がめらめら燃えるとか、水が流れるとかアイデア次第でびっくりするような演出もできるはずだぞ。だからみんな、いろいろやってみてね。

あと、今回も使ってるけど、前回紹介したPUT&GETルーチンについての注意点。あんまり巨大なBASICプログラムを作ると正常に動作しなくなるかもしれません。目安としては、ディスクにセーブしたときに8クラスタより多かったらピンチ！って感じ。

でも通常はそんなに大きく作らないよね……。あと、CHAINっていう命令がDISK BASIC上で使えなくなっちゃうけど、この命令は効率がよくなりそうで実は遅くなっちゃう命令なのです。だから、使えなくても悲しがらないでくださいね。それから、今回のアニメーション・ツールでは一部分のデータはセーブしますが、全体の絵はセーブしません。前に紹介した圧縮&展開ルーチンなどを使ってあらかじめ全体の絵をセーブしておきましょう。

●リスト2　アニメーション実行リスト(PC-8801版)

```
10 CLEAR ,&HBBFF:BLOAD "put",R:SCREEN 0,
2:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 FILES:PRINT:PRINT:PRINT"ｱﾆﾒｰｼｮﾝ･ﾌｧｲﾙﾒ
ｲ":INPUT F$:I=&H3FFD:BLOAD F$+".anm",I
30 STATUS I:C=PEEK(&HBDBD):STATUS I+1:X=
PEEK(&HBDBD):Y=PEEK(&HBDBA):STATUS I+3
40 SCREEN ,0:CLS:C=C-1:B=1:A=0:SPEED=60
50 WRITE X,Y,A:A=A+B:IF A=0 OR A=C THEN
B=-B
60 FOR I=1 TO SPEED:NEXT:GOTO 50
```

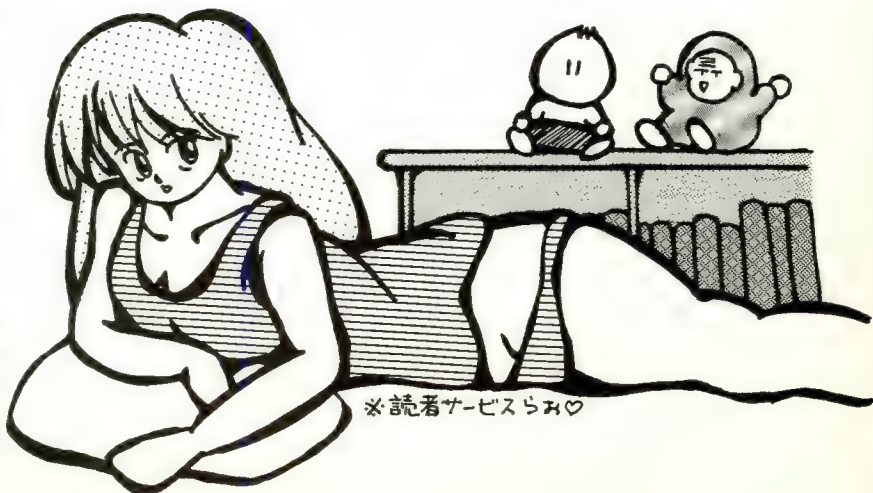
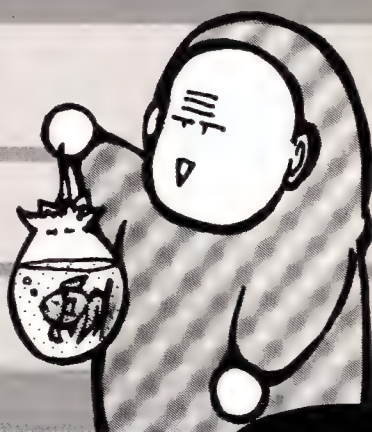
アニメーションの実行のしかた

❶アニメーションのもとになる絵（全体の絵）を画面にあらかじめ表示しておきましょう。

❷アニメーション実行リスト（リスト2）をロードしてRUNしてみましょう。

❸セーブした6文字のアニメーション・ファイルの名前を入力しましょう。すると自動的にディスクからデータをロードします。

❹ほれこのとおり。動いてくれるのです。このプログラムでは、1，2，3，4，という4つのパターンがあった場合1→2→3→4→3→2……という順番に表示されていくようになっていますが、プログラムを変えてみていろいろなパターンやスピードで動かしてみるとおもしろいよ！

❺ちなみにアニメーションのデータは、P.81のキャラクタ・エディタでもロードできるよ。ただし、あまり大きいサイズのものはエディットできないからね。

さて今回もPUT&GETルーチンの応用編だ！　で、ゲーム画面を美しく見せるレイアウトについて、おにおんティーチャーが指導してくれるらしいぞ。よーく学んでキミのゲームをエステティックしちゃおう!?

レイアウトの巻
PC-8801

で、今回は画面のレイアウトの巻です。AVGを作るとか、カードゲームを作るとか、ゲームのアイデアがまとまったら、次に、絵の大きさはどれぐらいにしようか？……とか、カードはこのくらいのサイズで横に5つ並べて画面のここに出そう！……とか考えますよね。そういったもの全部ひっくるめて、レイアウトって呼んでるのです。

今回もまた、PC-88を例にとって話をしますけど、他の機種の人も読んでってね。

画面のレイアウトっていうのに、あまり意識しないでソフトを作っても別に問題はありませんが、レイアウトというのにも少しこだわってみると、個性的な印象を与えることもできますし、レイアウトを決める楽しさを味わえるかもしれません。

たとえばAVGを作るとして、絵は画面の左上に出して、メッセージは下4行くらいの圧縮された漢字で表示されて、コマンドは数字を選ぶ選択式で、絵の右側……って普通よくありそうなレイアウトでもよいのですが、メッセージを縦書きにして絵の右側に配置するとか、登場人物の顔を小さくどこかに表示するとか、なにか1つでも変わった部分を入れるだけで、初めて画面を見たときに受ける印象が、ずいぶん違ってきます。

もちろん、ただやみくもにヘンにすればよいというわけではなく、画面が見やすくて、斬新なところがあって、それでいて見た目に美しさを感じる。と、この3つこそが画面のレイアウトのポイントじゃないかと思うのです。

今回はそんな中でも、同人ソフトにおこたりがちな、「見た目に美しさを感じる画面」をキャラクタを使って実践してみましょう。

現在は、どの同人ソフトでも縦に圧縮された漢字が使われるようになって、あまりインパクトがなくなってしまいましたが、圧縮漢字が登場した当時はかなりびっくりしたものです。

最近は漢字のドットを横に太くして読みやすくしたり、斜めに寝かせたりするのがトレンディなように、今まであまり使われたことのなかった文字や図形が多数表示されるとインパクトがあるようですね。

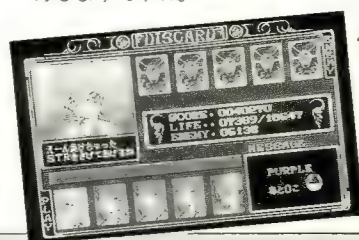
本日のゲスト♡

モッちゃん

同人ソフトサークル「SHORT STUDIO」で、プログラム全般を担当している。『BROCKER』、『DISCARD』などを製作。インタビューの日が20歳の誕生日だったのがポイント。

BOKEさん

同じく「SHORT STUDIO」で、『BROCKER』、『DISCARD』の絵描き、色ぬりなどグラフィック全般を担当。パチンコの景品をすべてチョコレートに替えてもらって、家で食べるのがポイント。

○これが『DISCARD』。ちょっと複雑なポーカーゲーム。枠に注目!?

あにまんの レイアウトあれこれ おしゃべりインタビュー PART 1

——やっぱりコミケに出そうということでソフトを作りだしたの?

モ:どうだっけ?

BO:テクポリに同人ソフトの紹介が載ってたんです。それで「作るか!」って感じになって。それまではコミケの存在も知らなかった。

——じゃ、それまでは趣味で仲間うちで作ってたの?

BO:いや、何もやってなかった。プログラムさえも知らなくて、やろうって言い出してからこいつ(モッちゃんを指して)がマシン語を覚えて作っちゃった。

——おお——(おどろき)。

モ:おうよ(板前さん調に)。

——マシン語を覚えてどれくらいで作っちゃったの?

BO:こいつ覚えながら作ってたから。今でもBASICできないからマシン語で作るしかない。

——最初は大変じゃなかった?

モ:ブロックくずしは苦労したよな。

BO:アセンブラもなかったから。

モ:アセンブラなしよ(やっぱり板前さん調)。

——グラフィックはどんなふうに描いてました?

BO:イメージスキャナがないと何もできないから、まずバイトしてスキャナを買いました。

——それまではグラフィックを描いてなかったの?

BO:それまでは絵とか全然描いてなかった。

——は? 落書もしてない?

BO:美術とかは好きだったけど、あーゆー絵は描いたことなかった。ソフトを作るってことで、描き初めた。

モ:それからおまえ、180度変わったんだよな(笑)。

PUT&GETルーチン ■パワーアップのプログラム（PC-8801版）

```
10 CLEAR ,&HBBFF:BLOAD "put":I=&HBD3F:PO
KE I,&HC3:POKE I+1,&H83:POKE I+2,&HBC:I=
&HBC80
20 READ A$:IF A$<>"!" THEN A=VAL("&H"+A$
):B=B+A:POKE I,A:I=I+1:GOTO 20
30 IF B<>16350 THEN PRINT"ﾄﾞｯｶﾁｶﾞｳﾖ｡":EN
D
40 BSAVE "put2",&HBC80,&H170
100 DATA C3,00,BD,CD,F0,BC,E5,3A,BD,EA,F
E,03,28,3F,3E,02
110 DATA CD,96,17,3A,41,EC,CD,A4,BC,E1,7
E,FE,2C,C0,CD,1F
120 DATA BD,C3,30,BD,ED,5B,54,BD,ED,4B,D
E,BD,2A,DC,BD,23
130 DATA 23,B7,28,04,09,3D,18,F9,7A,FE,C
0,38,05,D5,CD,9E
140 DATA BD,D1,3A,BD,BD,26,00,6F,19,22,5
4,BD,C9,2A,41,EC
150 DATA 46,0E,20,23,5E,23,56,EB,C5,7E,2
3,91,38,0A,FE,80
160 DATA 38,01,91,E5,CD,A4,BC,E1,C1,10,E
D,CD,CC,56,18,A9
170 DATA 7E,23,FE,20,28,FA,FE,2C,C2,AE,0
3,C3,D3,11,!
```

PUT&GETルーチン パワーアップのプログラムの使い方

※83ページのルーチンをパワーアップするものなので、83ページのPUT&GETルーチンが必要です。

1. リスト１を打ち込みましょう。

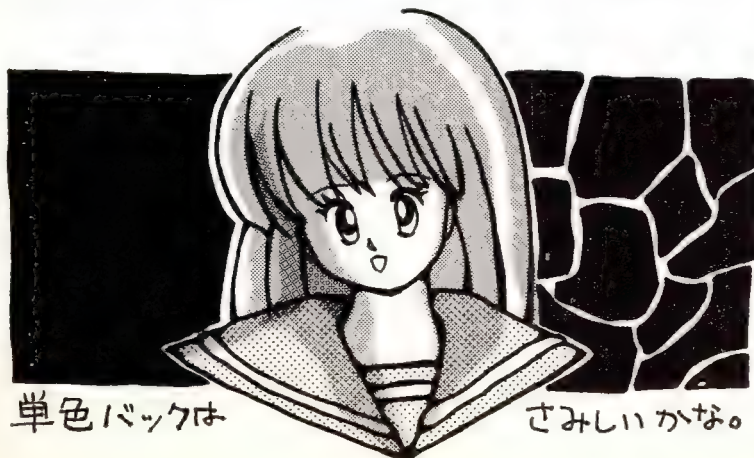
2. 実行すると、ディスクに入っているPUT&GETルーチンをパワーアップして、"ｐｕｔ２"というファイルを作ってくれます。これで、パワーアップOk！

3. ただし、データの入力にミスがあると、途中で注意されて終わります。

さて、そこでキャラクタの登場です。アクションゲームなどでも、スコアやハイスコアの表示のところで、テキストの文字(通常BASICで使っている文字）を使ったりすると、見慣れている文字だけに、見すぼらしい感じがしてしまいます。だから、多くのソフトでは、オリジナルの文字を作って表示しているわけです。X1や、MSXでは最初からオリジナルの文字を作って扱ったりする機能がありますが、PC-88にはありません。そこで、キャラクタPUTルーチンの登場です。

リスト１を入力して実行させると、83ページのPUTルーチンをパワーアップし、文字や数字などを扱いやすくしてくれます(83ページのPUTルーチンが必要だよ)。

これを使って点数表示や、メッセージなどを出すようにすると、なかなか美しさを感じる画面になると思います。もちろん、画面の雰囲気に合った文字のキャラクタを作っておかなければならないので、それなりに努力が必要ですね。

あともう１つ、一般によく単色、とくに黒色の面積が多いとそれだけ画面

PUT&GETルーチンがこうパワーアップする！

WRITE x, y, "ABCDE…"
X座標 Y座標 表示するメッセージ

●あらかじめ、文字のデータを作っておくと、メッセージに対応したオリジナルの文字が表示できます。

●横にたくさんのキャラクタを高速に置けるので、枠やウインドウなどを作るのに便利です。

●もちろん、今までどおりの使い方もできるので、今までのプログラムにまぜて使用できます。

●文字とキャラクタ番号は下のように対応しています。この番号のとおりに、オリジナルの文字を作って表示してみましょう（キャラクタの大きさは、自由だよ)。

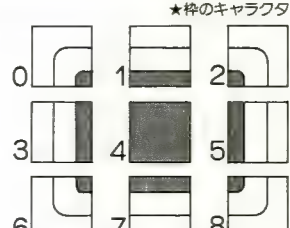
スペース＝No.0
（コード表の0 にあたります）
数字0～9＝No.16～25
大文字A～Z＝No.33～58
小文字a～z＝No.65～90

この番号以外のところにも、特殊記号などが入りますが、詳しくはマニュアルのキャラクタコード表というのを参考にしてください。また、小文字の代わりにカタカナやひらがなを、No.64～127に置くこともできます(コード表のＡ０～ＤＦまで)。そのときは、16×８くらいのキャラクタサイズで作っておかないと、メモリがたりなくなってしまいますので注意しましょう。

あにまんの

レイアウトあれこれ おしゃべりインタビュー PART 2

——『DISCARD』の画面の枠のグラフィックはどうやって描いたんですか？
BO：ダビンチでドットを1つ1つ置いていって……。
——スキャナとかは？
BO：全然使わないで、ぶっつけ本番で。
——じゃ画面のここにカードが出る場所とか、スコアが出る場所とかのスペースを決めておいて？
BO：そう。始めに、ラインで決めておいて。
——画面のレイアウトとかは誰が考えたの？
BO：僕が、普通こんなもんだろうと思って、カード置くとことか、顔を出すところとか作って、あまったところは飾りをつけちゃえって感じ。
——ポーカーのカードは？
モ：あれはスキャナだよな。
BO：スキャナで取り込んだやつを縮小してから色を塗った。
——アイテムとかを使うっていうアイデアは最初から考えてたの？
BO：最初はただのポーカーで、そのうち何かごちゃごちゃつくようになっていった。
——アイテムを手に入れるときに画面に「ポン！」とでっかく出ますけどその意味は？
モ：出てきたからポンだよな（笑）。
——絵を描く期間はどのくらい？
BO：コミケ前にならないとやらないからなー、実質5日ぐらいでやっちゃったんじゃないかな？
——モッちゃんは？
モ：オレはかかったよなー。半年くらいかかったよ。でも、やっぱ締め切り前はハードだったけど。
——苦労とか失敗とかあったでしょ。データ消しちゃったとか。
モ：あったあった。そういえば1回、ボーンと全部消しちゃったよ。スパーンと（威勢がよい）。
——寿司屋さんかあんたは（笑）。
BO：前の日に、いきなり「データ消しちゃったよー」って手直ししてんのこいつ（笑）。
——原画とか残っていませんか？
BO：捨てちゃった。
モ：描いて終わったらグチャグチャポーンだよな（きっぷがよい）。
——データがぶっとんじゃったらどーするんですか。
モ：描き直し（笑）。
——次回作は？
モ：何も考えてねーな。
——うーん。江戸っ子だなー。
モ：そーだよなー。やっぱり将来は寿司屋の板前よな。
BO：じゃ何でおまえコンピュータの専門学校行くんだよ。
モ：ばかやろー。これはフェイントだよ。
BO：おまえ寿司にフェイントがいるのかよ。
モ：おうよ。
——漫才でデビューしたほうがいいんじゃないのだろうか？

パワーアップしたルーチンの使用例 (PC-8801版)

■枠を描くリスト

```
10 CLEAR ,&HBBFF:SCREEN 0,0:CLS 3:BLOAD
"put2",R
20 BLOAD "waku.chr":STATUS &H4000
30 X=0:Y=0:SX=10:SY=5:GOSUB 100
40 END
100 A$=CHR$(32)+STRING$(SX,33)+CHR$(34):
WRITE X,Y,A$
110 C=PEEK(&HBDBA):FOR A=1 TO SY:Y=Y+C:A
$="#"+STRING$(SX,36)+"%":WRITE X,Y,A$:NE
XT
120 A$="&"+STRING$(SX,39)+"(":WRITE X,Y+
C,A$:RETURN
```

10行：新しいPUT&GETルーチンのための準備
20行："waku.chr"というファイルに下のようなキャラクタがセーブされているものとします。
30行：X=0:Y=0 枠の左上の場所／SX=10:SY=5 そこからのX、Yの大きさ

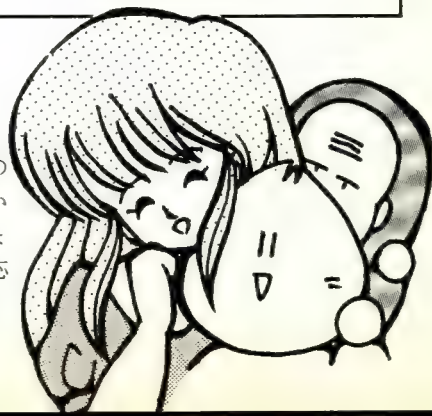
★枠のキャラクタ
0 1 2
3 4 5
6 7 8

■点数などの数字を表示するリスト

```
10 CLEAR ,&HBBFF:DEFINT A-Z:SCREEN 0,0:C
LS 3:BLOAD "put2",R
20 BLOAD "suji.chr":STATUS &H4000
30 FOR A=1 TO 1000:A$=RIGHT$(STR$(A),LEN
(STR$(A))-1):WRITE 30,96,RIGHT$("000"+A$
,4):NEXT
```

10行：これも新しいルーチンの準備
20行："suji.chr"に数字のキャラクタがセーブされているものとして……
30行：ここで画面の中央に数字が変わりながら表示されます スコアなどの表示の例です

がさびしくなってしまう、といわれています。当てはまらない場合もありますが、メッセージ表示の部分に枠をつけて、その中の中間色にしたり、絵の回りをなにかの模様のようなキャラクタで囲んだりするだけで、ウソみたいに見た目がよくなりますから、挑戦してみてはどうかな。

いうわけで今回は「画面の見た目を美しくする」ということでキャラクタをちょっと使ってみたけど、キャラクタの応用はまだまだ広がるからお楽しみに。

かんさつにっき
8がつ28にち
あいかわらずなにもしない

今月と来月は、またまたいつものキャラクタの話を、ちょこっとこっちに置いておいて、ディスクのこと。主にDOSというものについて話をしていきますよ。そして、その中でも最大の目玉なのが、今回全リストを掲載している『Alpha-mini DOS』というPC-88シリーズ用のプログラムです。ちょっと長いけど、そのぶん便利なものだから、今回の夏のコミケには間に合わないにしても、次の冬のコミケのソフトにどんどん使って、どんどん良いソフトを作ってくださいね。DOSってゆーのがよくわかんなーいって人も読んでみてね。

DOSって言うのは、ディスク・オペレーティング・システムの略で「ドス」って呼ばれているものなんだけど、これは一体何なんでしょうね？

一番簡単に言ってしまうと、ディスクに関する処理をする、マシン語で書かれたプログラムをみんなDOSと呼びます。別に、そんなものの存在は気にしなくても、パソコンは使えますし、ゲームも遊べます。でも、そんな見えないところでDOSとゆーものが働いていると思うと、いろいろなソフトを見る楽しみも増えるかもしれませんよ。

PC-88シリーズや、PC-98シリーズの本体は、リセットをかけてからディスクをカチャッと読み込みますが、この間にディスクを読み書きするプログラム、DOSをひそかに読み込んでいたのです（1回目のカチャっていう読み込みは、さすがに本体が自力でやってくれますが、その後にディスクを操作するのは、このDOSというプログラムの仕事になるのです）。

さらに、DOSというものにもいろいろなタイプがあり、PC-88のDISK BASICのようにBASICのプログラムをセーブ、ロードしたりするためのものもDOS。市販のゲームをスタートさせるとディスクをカチャカチャ読み込んで絵などが出ますが、そのためのプログラムもDOS。また、PC-98や、X68000などの高級な感じの機種ではMS-DOSとか、Human68Kといった、ファイルを実行させたりバックアップしたりすることしかできないものがあります。これもDOSということで、かなり広い意味

があるのがポイントですね。

ディスクをいじるためのマシン語のプログラムは、とっても複雑で面倒で危ない（ディスクを壊すことも!?）ものなのですが、それを簡単にして使いやすくしたもの、これをどうやらDOSと呼んでいるみたいです。

DOSはそれ自体ただのマシン語プログラムですから、それを作る人によって差が出てきます。使い方の便利なもの不便なもの、速いものや遅いもの、なぜこんなに格差が出るのかといえば、それだけディスクというものを扱うプログラム技術は、難しくて奥が深いということだからです。

コピーツールでコピーできないように、プロテクトをかけるというのも、その技術の1つ。ディスクやDOSなどに細工をほどこすわけです。

1枚のディスクに通常（BASICなど）より多いデータを記憶させてしまうというのも、その技術の1つ。というわけで、こうしたディスク関係のプログラムも勉強してみると、おもしろいかもしれないよ。

さあ、今回はDOSのことについてぐたぐた言ってしまったけど、実際の例として今回掲載した、神たまの作った、『Alpha-mini DOS』をぜひ使ってみてくださいね。

テクポリには珍しく、長〜いプログラムですが、打ち込んだ人は感想などお寄せくださいね。

お手軽DOS ■Alpha-mini DOS ――for PC-8801

さあ、今回の目玉商品。アルファーミニの紹介です。洗剤みたいな名前ですけど、洗剤じゃないですよ。このDOSを使うと、次のようなことが起こります（リストは次のページからね）。

①リセットしてからスタートするまでの、待ち時間のイライラがなくなります。ディスクをカチャで即スタート。
②DISK BASICと比較して、ロード・セーブが格段に高速です。
③メインRAMを一切使っていないので、DISK BASICと比べると使用できるメモリが大幅に増えています。配列変数やスタックなども大きく取れますし、マシン語やデータを置く場所にも困りません。
④DISK BASICのファイルと互換性があり、命令の書式も同じなのでわかりやすく、また簡単な命令だけのプログラムならそのまま高速に実行させることができます。
⑤DISK BASICよりも6クラスタ、容量が多くなっているので、今までよりもちょっと多めにデータをつめ込むことができます。

このリストを打ち込むだけで、これだけのことができてしまうんだから、お得だぞ。これを打ち込んで、あなたの作った同人ソフトに組み込んで使っても、いっこうにかまいません。ただ、画面のはしにでも、神たまの名前を載っけておくと喜ぶかもしれないよ。

本日のゲスト 神たまさん

Good-softwareで、いろいろなプログラムを作ったりしている。今回紹介した、『Alpha-mini DOS』を始めとして、『Split』（音楽ツール）、『PAD-MAKER』（キャラクタ・エディタ）など、ゲーム開発の裏方さんとして活躍している。『まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀9801版』の移植も彼の手によるもの。また、プログラマーだけでなく音楽作り（『GAL WARS』や、『おんなのこけーさつたい』など）や、イラスト描き（同人ソフトの『LIGHT BLUE』の絵）などなど、何でもやってしまうのがポイント。

おにおんのDOSあれこれ おしゃべりインタビュー

――どうしてDOSを作ろうと思ったの？
神：NECのDOSが遅かったからだ当然。
――当然（笑）!?
神：立ち上げるまで、1分かかってしまう、あのDOSが許せないからだ。
――許せない（笑）!?
神：PC-88で最初にマトモに作ったのは、あれが最初じゃないかな。
――作るとき、苦労したところは？
神：あの時代には、DISKの資料がどこにもなかったでしょ。
――それじゃ、どうやって知ったの？
神：「インターフェース」って雑誌とかに載っているの見たり。知ってる人をつかまえて聞いたり……。
――解析とか？
神：うん。した。それはやらなきゃ。
――プログラムの勉強はどうやってしたの？
神：最初は、本読んでた。BASICの本。
――最初っていくつぐらいのとき？
神：中3ぐらい。
――マシン語はどうして覚えたの？
神：よくね……雑誌に載ってるゲームのBASICリストの後ろとかに小さいルーチンが載るんだ、スクロールとかね。でそれを解析して、始めたのかな……。で、そうやって見ていくうちに自分でもいろいろ試しながら覚えていった。
――それでDOSにたどりついたのかな？
神：そう……、最初はゲームとかばかりだったんだけど、DOSっていうのを初めて知って、これは新しいと思ってディスクのことを勉強した……。ところがだな、ディスクが1枚あるじゃない。そこにガラガラ、ゲーム（テープ版などの）とかいっぱい入るから、こりゃえーわって思って。
――つまりゲームがしたかったのね（笑）。
――じゃ次は音楽ツールのこと聞くけど、同人ソフトにも結構使われてる、『Split』だけど、どうして作ろうと思ったの？
神：身近に古代ちゃんていう音楽を作ってる人がいてだな、BASICで音楽作ってて、64符がズレるとかテンポがずれるとかあったでしょ。それを不便そうにしていたから。で、自分でも面白そうだなって思ってて。88SRが出たばっかりのころだったし。
――そんなころにすぐわかったの？
神：それは、BASICの演奏ルーチンを見て、こうかなって感じで、最初はPSGばっかりだったんだけど、いろいろFM音源も試していって……FMも出るようになった。
――じゃ、最後にファンに一言は？
神：ファン？　……まぁ、おもしろい同人ソフトを作ってください。
――どんな同人ソフトがおもしろいの？
神：わりと、作りがていねいなのが好きだな……。でも、おたくっぽくないのがいい。
――そういうのは遊んじゃう。
神：1回はまると最後までハマっちゃう。88VAで動かないと改造したり……。
――解析もしちゃうー？
神：音楽抜き出したりします。
――神たまさすがね。

■Alpha-mini DOSの打ち込み方&使い方

①まず、DISK BASICを立ちあげて、リスト1を打ち込みましょう。長いですから気をつけて、間違いのないように打ちましょう。友達に読んでもらいながら、入力するとよいですね。
②全部打ったら、念のためリストをディスクにセーブしておきましょう。
③次に、DISK BASICのシステムディスクなどのユーティリティで、2Dの生ディスクを1枚フォーマットして、何も入っていないディスクを作りましょう。
④フォーマットしたディスクをドライブ2に入れておいて、さっき打ち込んだ、リスト1を実行させてみましょう。ドライブ2にせっせと、『Alpha-mini DOS』を作り始めます。途中で、「data lineOOOO-Error」!と表示されたら、OOOOの行から16行以内に打ち込みミスがあるということですから、リストを見直して再度挑戦してみましょう。
⑤エラーが表示されないで、OKが出たら出来上がり!! ドライブ2にできたのがホカホカの『アルファーミニ』というわけです。
⑥試しに、DISK BASICから、**?dskf(2) (RETURN)**と入力してみましょう。フリークラスタが156になっているはずです。
⑦リスト1は、ちゃんとセーブしておきましょう。あとは、使い方をよく読んで、お役に立ててください。

神たまが教えてくれる

■Alpha-mini DOSの使い方マニュアル

①最初に注意ですが、このDOSは同人ソフトなどのゲームを組み込んで実行させるために開発されたものなので、普通のDOSと違ってFILES、SAVEなどの機能がありません。ですから、開発するときなどには使うことができません。ゲームを実行させるのに最小限の命令しか持っていないからです。しかし、実行されるときになると、ほとんどのソフトは複雑なディスク命令(OPENやCLOSE、CHAINなど)を使う必要なく実行させてしまうことができるはずなので、十分な機能と言えるでしょう。
②そんなわけで、開発の段階ではDISK BASIC(別に宣伝じゃないけど、テクポリソフトの『SWEET-88』があるともっと便利)で、本番では『Alpha-mini』というのが良いのではないでしょうか。
③『Alpha-mini』で使えるディスク関係の命令は次の4つです。

LOAD "ファイル名"
RUN "ファイル名"

どちらも、BASICファイルを読み込みます。RUNだと、読み込んだあと、すぐに実行しちゃいます。

BLOAD "ファイル名"(, ロード開始アドレス)

マシン語ファイルを読み込みます。,をつけるとロード開始アドレスを設定できます。,Rをつけるとロードしてきたアドレスの先頭から実行します。

BSAVE "ファイル名", セーブ開始アドレス, セーブする長さ

マシン語ファイルをディスクにセーブします。

これら4つの命令の書き方や、ファイル名の指定のしかたはすべてDISK BASICと同じですので、わからない点は、そっちのマニュアルも参考にしてください。
④上の4つ以外の、ディスク関係の命令は使えません。モニタのディスク関係の命令もすべて使用できません。
⑤Alpha-mini上では、ホットスタート((STOP)キーを押しながらリセット)ができません。
⑥V2モード以外で立ちあげた場合には、以下の命令が使えなくなります。

CALL (マシン語コール)
ROLL (画面スクロール)

⑦『Alpha-mini DOS』はブートすると、自動的に"MENU.ALP"というBASICのファイルを実行します。オートスタートさせたいときには、その名前のファイルを作っておきましょう。
⑧ファイルの形式は、DISC BASICと同じなので、DISK BASICや、SWEET-88などでロード、セーブしても平気ですよ。

■Alpha-mini DOSプログラムリスト――PC-8801版

```
10 CLS:PRINT"set N88-DISK BASIC format d
isk on drive2"
20 CLEAR 500,&HDFFF:FIELD #0,128 AS A1$,
128 AS A2$
30 PRINT"data line"1000+A*170"-";:S=0:B=
0:C=0:B$=""
40 IF C THEN A$="0" ELSE READ A$:IF A$="
!" THEN A$="0":C=1
50 D=VAL("&H"+A$):S=(S+D) AND &H7FF:B$=B
$+CHR$(D):IF LEN(B$)=128 THEN IF B<>0 TH
EN 60 ELSE B=1:LSET A1$=B$:B$="":GOTO 40
 ELSE 40
60 LSET A2$=B$:READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>
S THEN PRINT"error!":END ELSE A=A+1:PRIN
T"exact":DSKO$ 2,0,0,A:IF A<16 THEN 30
70 FIELD #0,8 AS A1$,248 AS A2$:B$=DSKI$
(2,1,18,14):A$=CHR$(254)+CHR$(254)+STRIN
G$(6,255):LSET A1$=A$:A$=A2$:LSET A2$=A$
:FOR A=14 TO 16:DSKO$ 2,1,18,A:NEXT
1000 DATA F3,D9,3A,02,00,FE,A0,28,16,31,
A0,E1,3E,39,D3,31
1010 DATA 3A,06,00,FE,77,C4,3D,04,DB,30,
F6,01,C3,FD,77,21
1020 DATA 00,C1,E5,3E,02,32,CD,E6,CD,CC,
37,3E,07,CD,D2,37
1030 DATA 3A,85,EC,CD,D2,37,AF,CD,D2,37,
3E,02,CD,D2,37,3E
1040 DATA 12,CD,CC,37,01,50,03,3E,0B,D3,
FF,DB,FE,E6,01,28
1050 DATA FA,3E,0A,D3,FF,DB,FC,77,23,3E,
0D,D3,FF,DB,FE,E6
1060 DATA 01,20,FA,DB,FC,77,23,3E,0C,D3,
FF,0B,78,B1,20,D7
1070 DATA C9,C9,F5,3E,0F,D3,FF,FE,F5,DB,
FE,E6,02,28,FA,3E
1080 DATA 0E,D3,FF,F1,F5,D3,FD,3E,09,D3,
FF,DB,FE,E6,04,28
1090 DATA FA,3E,08,D3,FF,DB,FE,E6,04,20,
FA,F1,C9,3E,0B,D3
1100 DATA FF,DB,FE,E6,01,28,FA,3E,0A,D3,
FF,DB,FC,F5,3E,0D
1110 DATA D3,FF,DB,FE,E6,01,20,FA,DB,FC,
08,3E,0C,D3,FF,F1
1120 DATA C9,!
1160 DATA 42E
1170 DATA 21,05,C3,11,92,E7,06,4E,CD,F0,
C2,07,7F,CD,D9,35
1180 DATA 3E,02,CD,92,E7,3E,09,CD,98,E7,
3A,85,EC,CD,98,E7
1190 DATA AF,CD,98,E7,3E,08,CD,98,E7,3E,
0D,CD,92,E7,3E,50
1200 DATA CD,98,E7,3E,00,CD,98,E7,21,58,
C1,06,14,3E,30,32
1210 DATA D9,EF,3E,0D,32,DA,EF,3E,01,32,
CD,EF,3E,1F,32,CE
1220 DATA EF,54,5D,CD,F0,C2,2F,7F,C1,A9,
CD,ED,0F,50,CD,7A
1230 DATA 13,C1,FE,CD,58,13,DE,3F,3D,EE,
D9,17,06,30,CD,F0
1240 DATA C2,2F,00,21,00,C4,11,60,F1,06,
B0,CD,F0,C2,EE,48
```

```
1250 DATA 21,B6,C1,3A,CD,E6,B7,CA,18,C0,
06,07,5E,23,56,23
1260 DATA 4E,23,7E,23,EB,36,C3,23,71,23,
77,EB,10,EE,3E,C7
1270 DATA 32,87,ED,18,2D,5A,5D,46,28,2A,
45,4D,46,5D,26,49
1280 DATA 44,58,2A,05,08,F7,27,ED,48,E8,
06,ED,F7,F1,09,ED
1290 DATA CA,F1,87,ED,8F,45,F7,EC,74,F1,
BF,EE,7C,F1,C2,EE
1300 DATA 80,F1,F3,01,19,50,21,FF,FF,22,
B8,E6,21,E8,20,22
1310 DATA B4,E6,21,C8,F3,22,C4,E6,21,01,
18,22,B2,E6,CD,68
1320 DATA 6F,F3,21,01,18,22,B0,E6,CD,0E,
5F,AF,CD,7A,3F,21
1330 DATA 747
1340 DATA 4F,C2,11,C8,F3,01,27,00,ED,B0,
21,7E,C2,11,40,F4
1350 DATA 01,27,00,ED,B0,21,C8,F3,06,27,
CD,76,C2,3A,87,ED
1360 DATA FE,C7,28,01,76,21,40,F4,06,27,
CD,76,C2,21,03,01
1370 DATA 22,86,EF,21,A5,C2,11,18,F4,01,
04,00,ED,B0,3E,C3
1380 DATA 32,18,ED,21,A9,C2,22,19,ED,AF,
D3,53,FB,D9,C9,3B
1390 DATA 36,2A,32,3B,CA,37,33,34,33,5A,
29,23,29,2E,3F,37
1400 DATA 5A,3E,33,29,31,5A,2C,1F,08,09,
13,15,14,5A,4B,54
1410 DATA 48,5A,38,15,15,0E,7E,EE,7A,77,
23,10,F9,C9,39,15
1420 DATA 0A,03,08,13,1D,12,0E,40,12,13,
1E,1F,1B,11,13,5A
1430 DATA 09,1B,13,0E,15,5A,1D,15,15,1E,
25,09,15,1C,0E,0D
1440 DATA 1B,08,1F,54,7A,00,A8,0A,E8,E5,
D5,C5,F5,21,A5,C1
1450 DATA 11,B9,E9,7E,23,EE,08,12,13,FE,
FF,20,F6,C3,55,C3
1460 DATA 32,9B,0E,36,F7,C1,F2,32,6D,18,
C1,8F,32,67,18,50
1470 DATA 32,67,18,F7,32,67,18,86,32,67,
18,36,FF,FF,FF,FF
1480 DATA FF,FF,01,13,3F,3C,6A,11,D8,D7,
1A,CD,BB,DD,EF,AA
1490 DATA D9,E1,5E,23,56,23,E5,ED,53,FE,
C2,D9,7E,23,00,00
1500 DATA 389
1510 DATA 12,13,10,F8,C9,FA,1F,87,E9,FF,
1F,FA,ED,7F,73,01
1520 DATA 14,7D,1F,07,E9,FF,F8,FA,E9,FE,
1F,84,E9,FF,ED,7F
1530 DATA 73,02,14,7D,1F,04,E9,FF,ED,7F,
73,02,10,7D,F8,E4
1540 DATA 1F,85,E9,FF,ED,7F,73,80,14,7D,
1F,05,E9,FF,ED,7E
1550 DATA FA,1F,86,E9,FF,ED,7F,73,80,10,
7D,1F,06,E9,FF,F8
1560 DATA E4,19,A1,26,21,21,A5,C1,AF,01,
4B,01,4E,23,81,0B
1570 DATA 78,B1,20,F8,FE,00,28,01,C7,21,
45,43,11,00,C0,01
1580 DATA 64,03,ED,B0,3E,C9,32,18,ED,F1,
B7,C1,D1,E1,E1,AF
1590 DATA 32,CD,E6,21,B8,E9,18,ED,!
1670 DATA 654
1680 DATA 46,28,50,74,46,29,50,70,46,2A,
50,7C,46,2B,50,78
1690 DATA 46,2C,50,64,46,2D,50,60,46,2E,
50,6C,46,2F,50,68
1700 DATA 46,20,50,54,46,21,50,50,46,22,
50,5C,46,23,50,58
1710 DATA 46,24,50,44,46,25,50,40,46,26,
50,4C,46,27,48,48
1720 DATA AD,BD,76,43,85,DA,AF,31,85,D0,
AF,E7,85,D0,AF,76
1730 DATA 49,85,D0,AF,76,78,85,D0,AF,69,
C2,A1,4E,48,85,F5
1740 DATA AF,3F,6B,58,B1,B9,A9,8B,C2,A1,
B9,AD,1B,85,B9,0E
1750 DATA 82,A6,05,B6,72,9A,AC,05,9E,79,
92,E8,05,07,72,35
1760 DATA A4,75,67,C9,78,4D,56,44,8B,FB,
4B,85,B9,0E,B6,72
1770 DATA 8A,E8,05,FF,31,89,81,72,CD,A4,
81,81,48,48,81,48
1780 DATA 48,81,48,48,81,48,48,81,48,48,
81,48,48,81,48,48
1790 DATA 81,48,48,81,48,48,46,28,50,74,
46,29,50,70,46,2A
1800 DATA 50,7C,46,2B,50,78,46,2C,50,64,
46,2D,50,60,46,2E
1810 DATA 50,6C,46,2F,50,68,46,20,50,54,
46,21,50,50,46,22
1820 DATA 50,5C,46,23,50,58,46,24,50,44,
46,25,50,40,46,26
1830 DATA 50,4C,46,27,48,48,AD,BD,76,43,
85,DA,AF,31,85,D0
1840 DATA 2F7
1850 DATA !,0
2020 DATA !,0
2190 DATA 21,00,51,11,00,70,01,F0,03,7E,
23,12,13,0B,78,B1
2200 DATA 20,F7,21,00,56,11,00,65,04,7E,
23,0F,12,13,0B,78
2210 DATA B1,20,F6,21,00,57,11,00,67,04,
7E,23,3D,12,13,0B
2220 DATA 78,B1,20,F6,04,7E,23,2F,12,13,
0B,78,B1,20,F6,21
2230 DATA 61,50,11,6C,70,01,03,00,ED,B0,
21,61,50,11,7F,70
2240 DATA 0E,03,ED,B0,3A,60,50,32,36,70,
32,54,70,C3,C1,00
2250 DATA 25,00,00,00,46,49,4C,45,53,20,
25,25,25,25,25,25
2260 DATA 25,25,25,25,25,25,25,25,25,25,
25,25,25,25,25,25
2270 DATA 25,25,25,25,25,25,25,25,25,25,
25,25,25,25,25,25
2280 DATA 25,0D,3B,0D,44,45,44,46,55,4C,
20,20,20,20,20,20
2290 DATA 20,20,20,41,3D,30,20,28,57,46,
4C,43,54,29,3D,41
2300 DATA 0D,0D,57,46,49,4C,45,53,20,20,
20,20,20,20,20,20
2310 DATA 20,41,3D,24,31,35,20,21,28,44,
46,29,20,21,57,49
2320 DATA 4C,44,47,44,20,49,46,20,43,59,
20,54,48,45,4E,20
2330 DATA 41,3D,24,46,46,20,47,4F,54,4F,
20,45,52,52,0D,20
2340 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,
20,20,20,20,5B,44
2350 DATA 163
2360 DATA D7,F5,D7,32,50,7E,F1,FE,47,38,
01,C7,D6,41,30,01
2370 DATA C7,06,00,4F,21,1E,70,09,09,7E,
23,66,6F,E9,00,00
2380 DATA 00,00,BC,71,3D,72,00,00,F8,72,
E5,C5,D5,F5,3A,50
2390 DATA 7E,06,10,4F,11,01,25,21,00,50,
CD,D5,02,30,26,3E
2400 DATA 40,18,1E,E5,C5,D5,F5,CD,78,70,
F1,F5,3A,50,7E,06
2410 DATA 10,4F,11,01,25,21,00,50,CD,96,
03,38,04,18,2B,3E
2420 DATA 40,DF,C3,C1,00,21,00,50,01,00,
10,7E,00,00,00,77
2430 DATA 23,0B,78,B1,20,F5,18,12,21,00,
50,01,00,10,7E,00
2440 DATA 00,00,77,23,0B,78,B1,20,F5,C9,
3E,FF,DF,F1,D1,C1
2450 DATA E1,C9,21,00,5D,11,00,5E,01,00,
02,ED,B0,18,A4,E5
2460 DATA C5,D5,F5,3A,4A,5D,FE,FE,28,04,
3E,45,18,83,21,00
2470 DATA 5D,0E,02,0E,02,54,5D,14,06,A0,
1A,BE,28,04,3E,45
2480 DATA 18,9F,13,23,10,F4,68,0D,20,EB,
CD,CF,70,18,BB,06
2490 DATA A0,7E,23,3C,20,01,0C,10,F8,68,
79,32,52,7E,C9,11
2500 DATA 54,7E,21,00,50,7E,3C,37,28,1C,
D5,3D,28,11,E5,06
2510 DATA 09,1A,BE,13,23,20,07,10,F8,E1,
D1,38,09,C9,E1,11
2520 DATA 1D1
2530 DATA 10,00,19,D1,18,DF,21,00,50,11,
10,00,7E,B7,20,02
```

```
2540 DATA 37,C9,3C,20,02,37,C9,19,18,F2,
AF,32,53,7E,11,54
2550 DATA 7E,06,09,4E,1A,B9,28,05,3E,FF,
32,53,7E,23,13,10
2560 DATA F2,C9,C5,F5,06,01,4F,0F,E6,7F,
32,68,7E,79,E6,01
2570 DATA 28,02,06,09,78,32,69,7E,F1,C1,
C9,D5,E5,E5,DD,E1
2580 DATA 01,10,00,11,B0,5D,ED,B0,21,00,
5D,AF,DD,77,00,DD
2590 DATA 7E,0A,6F,7E,12,13,36,FF,FE,A0,
38,F6,AF,06,3F,12
2600 DATA 13,10,FC,E1,D1,C9,06,FF,CB,30,
21,00,5D,54,CD,96
2610 DATA 71,7D,5F,32,6D,7E,10,04,EB,36,
C8,C9,5D,CD,96,71
2620 DATA EB,7B,77,EB,18,F0,7E,FE,FF,C8,
2C,18,F9,6F,04,7E
2630 DATA FE,A0,38,F9,78,C9,21,54,7E,06,
09,D7,77,23,10,FB
2640 DATA C9,21,5E,7E,06,09,D7,77,23,10,
FB,C9,CD,2A,70,CD
2650 DATA 9F,70,CD,A6,71,CD,DF,70,30,05,
3E,35,C3,61,70,3E
2660 DATA FF,DF,E5,DD,E1,DD,7E,09,CB,7F,
20,05,3E,39,C3,61
2670 DATA 70,E6,21,B7,28,05,3E,39,C3,61,
70,3E,FF,DF,DD,7E
2680 DATA 0A,CD,08,72,21,00,5D,6F,7E,FE,
C0,DC,08,72,6F,FE
2690 DATA 1D6
2700 DATA C0,38,F5,3E,FF,C3,61,70,F5,D9,
CD,32,71,06,08,3A
2710 DATA 50,7E,4F,3A,68,7E,57,3A,69,7E,
5F,21,00,40,CD,D5
2720 DATA 02,3A,0D,7F,FE,40,38,05,3E,40,
C3,61,70,AF,DF,11
2730 DATA 00,04,CD,7B,07,1B,7A,B3,20,F8,
D9,F1,C9,CD,2A,70
2740 DATA CD,9F,70,CD,A6,71,CD,DF,70,30,
05,3E,35,C3,61,70
2750 DATA 3E,FF,DF,AF,32,6E,7E,E5,DD,E1,
DD,7E,09,E6,01,FE
2760 DATA 01,28,05,3E,39,C3,61,70,3E,FF,
DF,DD,7E,0A,F5,CD
2770 DATA D1,72,2A,00,40,7D,DF,7C,DF,EB,
2A,02,40,7D,DF,7C
2780 DATA DF,B7,ED,52,CB,3C,CB,1D,EB,13,
21,04,40,01,FE,03
2790 DATA CD,B4,72,F1,21,00,5D,6F,7E,FE,
C0,30,10,CD,D1,72
2800 DATA E5,F5,21,00,40,01,00,04,CD,B4,
72,F1,E1,6F,FE,C0
2810 DATA 38,E6,18,0E,CD,7B,07,1B,7A,B3,
28,06,0B,78,B1,C8
2820 DATA 18,F2,3A,6E,7E,B7,20,04,3D,C3,
61,70,3E,40,C3,61
2830 DATA 70,F5,D9,CD,32,71,06,08,3A,50,
7E,4F,3A,68,7E,57
2840 DATA 3A,69,7E,5F,21,00,40,CD,D5,02,
3E,00,1F,47,3A,6E
2850 DATA 7E,B0,32,6E,7E,F1,D9,C9,CD,2A,
70,CD,9F,70,CD,A6
2860 DATA 623
2870 DATA 71,D7,32,2D,73,32,77,71,D7,32,
51,73,CD,DF,70,E5
2880 DATA 38,14,DD,E1,DD,E5,DD,7E,09,E6,
30,B7,28,05,3E,3D
2890 DATA C3,61,70,CD,4B,71,21,00,5D,CD,
CF,70,0E,FF,3A,52
2900 DATA 7E,B9,30,05,3E,44,C3,61,70,CD,
76,71,D1,7A,FE,5D
2910 DATA 38,05,3E,44,C3,61,70,21,54,7E,
01,09,00,ED,B0,EB
2920 DATA 36,00,3A,6D,7E,23,77,CD,92,70,
3A,6D,7E,CD,74,73
2930 DATA 21,00,5D,6F,7E,FE,C0,DC,74,73,
6F,FE,C0,38,F5,3E
2940 DATA FF,C3,61,70,F5,D9,21,00,40,11,
00,04,CD,41,07,1B
2950 DATA 7A,B3,20,F8,F1,F5,CD,32,71,06,
08,3A,50,7E,4F,3A
2960 DATA 68,7E,57,3A,69,7E,5F,21,00,40,
CD,96,03,30,05,3E
2970 DATA 40,C3,61,70,3E,FF,DF,D9,F1,C9,
!
3030 DATA 477
3040 DATA !,0
3210 DATA FD,E1,A1,64,0B,D9,5F,64,1D,D9,
FC,FD,58,50,18,E3
3220 DATA E3,EB,60,1E,7C,A4,64,1D,D9,30,
10,46,AF,56,FC,46
3230 DATA 64,1D,D9,CB,74,0B,D9,9E,7C,86,
9B,54,D1,9B,70,D5
3240 DATA 9B,70,D5,42,1F,D9,0C,12,FC,46,
9B,31,CF,20,F3,9B
3250 DATA 70,D5,9B,70,D5,54,B0,CD,56,6C,
00,46,9B,7B,CF,6F
3260 DATA 50,10,FD,80,70,BC,FD,FF,50,5C,
22,00,08,7C,16,A7
3270 DATA FF,B7,FD,CD,02,50,F5,7C,14,A7,
FF,B7,F9,EE,46,7C
3280 DATA 1A,A7,FF,B7,FD,CD,02,40,F5,B7,
F9,EE,46,7C,18,A7
3290 DATA FF,36,F4,67,40,AF,30,89,54,B0,
CD,6C,02,9B,7B,0A
3300 DATA 9B,77,36,9B,AB,88,46,44,30,D7,
5F,64,34,D7,C3,74
3310 DATA 1D,D9,F7,FD,A4,95,F8,16,9B,42,
9E,87,F6,08,9B,7B
3320 DATA CF,FD,FF,91,BE,87,67,06,!
3370 DATA 221
3380 DATA CE,8D,47,33,86,ED,B0,33,8F,ED,
7F,FF,2D,21,1F,24
3390 DATA 55,5E,D8,2C,7F,24,FF,53,21,06,
33,8F,ED,19,0F,63
3400 DATA 6C,CE,97,19,EE,54,60,EB,3F,3B,
33,EE,EA,E6,3B,86
3410 DATA ED,50,3F,45,CE,50,EB,22,90,ED,
07,0A,7F,24,CE,99
3420 DATA E8,11,FA,CE,53,EB,CE,BE,E8,70,
CE,BE,E8,68,CE,BE
3430 DATA E8,60,CE,BE,E8,58,EC,B8,EE,53,
E6,EC,43,4C,CC,39
3440 DATA CC,1A,04,23,60,EB,2B,60,EB,EC,
E2,1A,24,7F,EC,09
3450 DATA F4,3B,C3,E7,F7,03,D4,32,3F,0C,
D4,00,DC,FF,E7,02
3460 DATA 29,FB,3F,0B,D4,00,DC,FD,78,24,
3F,0E,D4,00,DC,FF
3470 DATA E7,02,21,FB,DC,FD,78,24,3F,0D,
D4,00,0C,79,B2,21
3480 DATA D8,EC,09,78,3B,C3,E7,D4,32,FC,
E2,CE,56,EB,3B,8F
3490 DATA ED,B8,C9,FF,53,21,09,EE,5C,60,
EB,EE,54,4C,EB,E6
3500 DATA CE,CB,51,E2,CA,CE,2B,E9,CE,56,
EB,CE,BE,E8,FF,00
3510 DATA C9,60,C4,B4,04,!
3540 DATA 3A7
3550 DATA 32,73,B9,CD,7A,13,DC,32,69,E7,
12,AC,9F,15,DC,32
3560 DATA 69,E7,12,AC,9B,15,DD,DA,15,D5,
9F,15,E6,DD,9D,15
3570 DATA EE,FB,FF,D5,9B,15,E6,83,F0,F0,
F0,19,E0,C3,CD,25
3580 DATA 16,CD,FB,15,C5,7A,13,B0,C1,B9,
32,D5,17,32,D7,15
3590 DATA 32,D7,15,DE,70,13,F9,F6,81,DC,
32,67,18,EF,06,C1
3600 DATA 00,32,67,18,C1,FE,32,67,18,32,
D7,15,0C,C5,3D,19
3610 DATA 09,FD,2C,CE,DE,9F,15,EE,FD,FF,
32,C7,15,D5,9F,15
3620 DATA EE,01,FC,32,C7,15,32,D7,15,F9,
FF,FA,D7,F4,EE,FF
3630 DATA FB,32,C7,15,32,D7,15,EF,0A,C5,
3D,19,2C,CE,04,C1
3640 DATA 00,C2,0A,32,3F,C1,0E,48,DF,08,
DE,FF,FF,36,32,42
3650 DATA 18,01,00,37,A0,C5,3D,19,2C,CE,
04,3C,4C,FC,24,01
3660 DATA 19,FD,D7,05,81,2C,02,DC,C1,F6,
2C,00,24,01,19,FB
3670 DATA D7,05,81,2C,02,DC,C1,F7,2C,00,
24,01,19,FB,DF,05
3680 DATA E4,85,4C,DF,26,36,!
3710 DATA 6E7
```

イラスト　Y人

第2回PC-8801＋その他の機種

キンコ〜ン、キンコ〜ン。同人ソフト講座の始まりよ〜ん。さて、今回も前回に引き続きDOSのお話。みんな、しっかり勉強するように。それから、今回よりQ&Aのコーナーが仲間入り!?　質問もヨロシク!!

はーい。最近の同人ソフトはプログラムのレベルが高くて、くらくらしているおにたまです。PC-98やX68Kの同人ソフトもけっこう増えてきていて、これからの主流（?）になりそうな勢いだけど、それでもまだPC-88用の数が一番多いみたいですね。決してソフトを作りやすい機械ではないのにもかかわらず、みんなよく作るなぁと感心しているのでした。何年か前に出していたら、みんながアッと驚くような技術もスイスイ使ってしまっていますし、グラフィックの技術や色使いなども、どんどん進歩していますしね。

で、つまりは何がいいたいかとゆーと、長年かけていろいろなユーティリティなどが出て進歩してきたマシンは、同人ソフトなどを作るのにピッタリなのだろうなぁ、というわけなのでした。先月紹介した『Alpha-mini DOS』も、そういったユーティリティの1つですね。今回は、それを実際に使う上での話をしていきましょう。

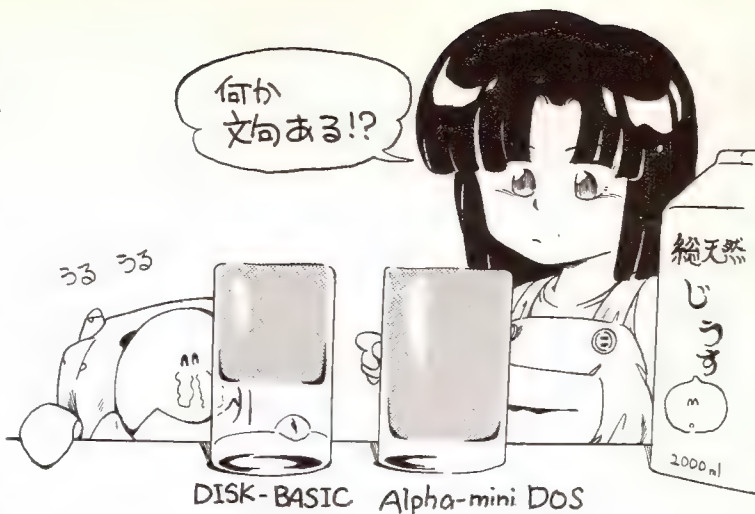
おにおん

あ、前回はDOSというものの全般についてでしたが、これからはPC-88上でのDOSの話です。

最近では減ってはきたものの、まだNECの標準のDISK BASICを使っているところが結構あります。

DOSを作れないなら同人ソフトを作るなー！なんてことは言いたくないので、これは悪いとはいいません。しかし、DISK BASICを使っていると非常に不便な点が2つあるのです。

1つは、ディスクのアクセスが遅いということ。これはまあ、慣れてしまえばいいのですが、速いにこしたことはありませんね。

もう1つはメモリの問題です。絵で『Alpha-mini DOS』と比べたものが示してあります。これは別に比較広告でも、洗剤のコマーシャルでもなく、DISK BASICでは使えるメモリの量が減ってしまうってことなのです。

大量のデータを扱うRPGやアドベンチャーなどでは、データを置いておくメモリがないと、しかたなくディスクからロードすることになりますが、そのロードさえも遅いとなるとダブルパンチでかなりやる気がなくなってしまいます。

本日のゲスト♡

SINOBUさん

同人ソフトサークル、マリオネットで『かもしだくんの大冒険』や『TAKE OUT』のシリーズなどのFM、88、98、X1全機種対応のプログラムから、はては絵描きやグラフィックの色ぬりなどをやってしまう。「何かプログラムを持ってきてください」と言ったら、ハードディスクごと本当に持ってきてしまったのがポイント。

DOSあれこれ
おしゃべりインタビュー PART 1

――ところで、どうしてマリオネットっていう名前なんですか？

SI：これはほとんど思いつきなんですけど……、サークルを作るときの仲間がみんなパソコン通信をやっている人間だったんで、最後にネットをつけるように考えてて、ちょうどゴロがいいんでマリオネットになってしまったんです。

――『かもしだくん～』を作ろうと思ったきっかけは？

SI：うーん、最初はソフトを出そうと思ったんじゃなくて、とにかくサークルとして参加してみたかったんです。それで、ソフトだったら作れるからということで、始めたのがきっかけです。

――でも、最初からもうPC-88、FM-7両用にしちゃったっていうのはすごいな。

SI：それはもう、モロに帝国ソフト（同人サークル）さんの影響ですね。初めてコミケに行ったときに『魔法使いの妹子』を買ったら、PC-88とFM-7で動いたので「おお、これはすごい！」と……。

――両方の機種で動く方法っていうのは、どうやって見つけたんですか？　解析したとか？

SI：いや……あれは全然解析しなかったんです。ただ、FM-7とPC-88で動くというのを考察してみて、たぶんこうやってるんだろう……と考えて……。

――で、そのとおり動いてしまったの？

SI：まあ、もともとアセンブラとかわかってたんで……。

――いろんな機種のアセンブラを？

SI：一応CPUだと8種類くらい使えるんです。もともと、ハードのほうから入ったもので、むしろ高級言語とかが全然わからないんです。

――2作目の『TAKE OUT』はどういういきさつで作られたんですか？

SI：これも、最初から内容が決まってたわけじゃないんです。とにかく、グラフィックを出してアニメーションさせようと言ってたんだけど、ちょうどそのとき某社から「●インドゥ●ャルズ」ってソフトが出て、これはいいなぁって言って(笑)、じゃあこれにしちゃおうかって話に(笑)。

○この中央にあるのが持参したハードディスク。後方の画面で、さりげなく新作のCM!!

――これはいいなぁ（笑）。

SI：ほんとは、あれもあてはめる文字を増やしてマルチストーリーになるようにしようと言ってたんですが、それより先に絵ができてしまって……。

――その絵は誰が描いたの？

SI：それは私が描いたんです。

――え？　なんでも自分でやるんですね。

SI：2か月くらい練習して……、人物を描いたのは初めてだったんで。

――アニメーションも自分で描いてたんですか。

SI：実際のアニメをコマ送りにしたりして……、こうなってるのか……って感じで。

おお、それはためになりそう。

だからといって、DISK BASICが意地悪して使えるメモリを減らしているのかというと、そんなことはないのです。普通に考えると、ディスクからデータなんかをロードしたりセーブしたりするためのプログラムは、メモリに置かなければならないので当然と言えば当然なのですけどね。では、なぜほかのDOSならば平気なのでしょうか？

なんとそれは、ディスクドライブのユニット部分にメモリが付いていたからなのですね。PC-88は、ディスクドライブのユニット自体を、本体とは別のマイクロコンピュータが制御してい

4機種で動作するプログラムとは？

『TAKE OUT』では、4機種3種類のCPUで動くようなIPL（ディスク立ちあげのためのプログラム）が入っています。ディスクの先頭の部分にこのプログラムが入っているのですが、CPUごとに数字の持つ意味が違うのをうまく組み合わせて、機種ごとのプログラムにジャンプするようにできているのです。

★PC-98(8086)★

```
0100:01 C0          ADD    AX,AX
0102:E9 3B 00       JMP    0140   ← PC-98のプログラムにジャンプ
0105:18 19          SBB    [BX+DI ],BL
0107:20 57 00       AND    [BX+00 ],DL
010A:00 00          ADD    [BX+SI ],AL
010C:00 00          ADD    [BX+SI ],AL
010E:53             PUSH BX
010F:79 73          JNS    0184
0111:20 00          AND    [BX+SI ],AL
0113:01 00          ADD    [BX+SI ],AX
```

★FM-7(6809)★

```
2000:01 C0          NEG    <$C0
2002:E9 3B          ADCB   -$05,Y
2004:00 18          NEG    <$18
2006:19             DAA
2007:20 57          BRA    $2060  ← FM-7のプログラムにジャンプ
2009:00 00          NEG    <$00
200B:00 00          NEG    <$00
200D:00 53          NEG    <$53
200F:79 73 20       ROL    >$7320
2012:00 01          NEG    <$01
2014:00 D0          NEG    <$D0
```

★PC-88(Z80)★

```
2000:01 C0 E9       LD     BC,E9C0H
2003:3B             DEC    SP
2004:00             NOP
2005:18 19          JR     2020H  ← PC-88のプログラムにジャンプ
2007:20 57          JR     NZ,2060H
2009:00             NOP
200A:00             NOP
200B:00             NOP
200C:00             NOP
200D:00             NOP
200E:53             LD     D,E
200F:79             LD     A,C
2010:73             LD     (HL),E
2011:20 00          JR     NZ,2013H
2013:01 00 D0       LD     BC,D000H
```

★X1(Z80)★

X1では、IPLの部分にディスクのどの部分をロードすればいいのか情報を書いておくだけでよいので、直接ここのプログラムは実行されません。ただし、そのために先頭の1バイトを01に、14～16バイトに Sys という文字を入れておかなくてはなりません。ほら、上のデータを見るとちゃんと入ってるでしょ。

るのです（こーゆーのをインテリジェントと呼ぶみたいだよ)。ディスクドライブ全体が小さなコンピュータみたいなものなので、そこにはメモリもあるしコンピュータに命令するためのプログラムもあります。

ロードしたりセーブしたりする簡単なプログラムは、あらかじめディスクドライブ側のコンピュータに内蔵されているので、本体側のコンピュータはただディスクドライブ側のコンピュータに、やれ、とかやめろとか言うだけでいいのですが、じつはこれだとあんまし速くないのです。DISK BASICはこれをやっていたから遅かったわけで、その他のDOSでは、ディスクドライブ側のメモリにディスクアクセスのためのプログラムを置いているので、本体のメモリを取らなくてもいいのです。しかも速くするための工夫もほどこせるので、DISK BASICよりも速いということが実現できるのですね。

ただし、DISK BASICも使いようによっては便利な機能をたくさん備えているので、悪いわけではありません。BASICファイルのアスキーセーブや、ファイルのオープン、クローズなどの命令は便利なときもあります。ただ、ゲームなどで使う場合にはあまり必要なく、なくても困らないので、同人ソフトなどにDISK BASICは適していないのではないでしょうか。

とくに最近のゲームはデータをいっぱい必要とするため、ただでさえメモリの少ないPC-88で、さらにメモリが減ってしまうのは痛いことです。

そんなわけで、私は別にテクポリソフトの宣伝マンでも、神たまの回しものでもありませんが、同人ソフトの開発段階ではメモリをフルに使えるようなDOS(たとえばテクポリソフトの『SWEET-88』とか）を使い、実際にソフトとして出来上がったものには、前回載せた『Alpha-mini DOS』のようなものがおいしいと思うのでした。

はずかしいことに、最近発売された『おんなのこけーさつたい』もおんな

おにあんの 同人ソフトプログラムQ&A

はーい。プログラムや、同人ソフトで困っていることにお答えするコーナーです。質問には誌上でどんどん答えるから、みなさんお便りで疑問を投げかけてくださいね。じゃ今回は、今までに同人ファンに来た質問のハガキに答えるからね。

ディスクをスタートするときは、N88DISK BASICのディスクを先に読ませておかなければファイル関係の命令を受け付けてくれませんよね？　それなのに、市販のソフトや同人ソフトは、すぐにファイルを読み込んでスタートしてくれます。システムディスクを読ませずにファイルをロードする方法があるのでしょうか？　教えてください。

（埼玉県／平田クン）

システムディスクというのは、DISK BASIC、つまりNECの標準のDOSのことですね。今回も言ったように、DOSにはいろいろな種類があります。速いのやら、遅いけど機能の豊富なものなどなど……。すぐスタートして、すぐファイルを読んでくれるDOSとして、前回『Alpha-mini DOS』というプログラムのリストを掲載しました。よかったらそれを使ってみてね。

前に載った漢字圧縮・画面圧縮のアセンブラリストをください。それから、字体の作り方も教えてください。32×32ドットとか64×32や8×8の字体を作ってみたいのです。ちなみに使っているのは、PC-88MA。アセンブラはZEAS88です。

（群馬県／真藤クン）

くださいくださいと、困っちゃったなー。でも、勉強熱心なのはいいことなので、漢字圧縮・画面圧縮のアセンブラのリストはテクノポリス増刊の「同人ソフト大全集1」を見てね。字体を作るにはまずキャラクタ・エディタというのが必要だよ。78ページや91ページで説明しているので読んでね。それでもわかんなかったら、またお便りをおくれ。

夏コミに参加したいのです。どうしたらよいかを、教えてくださいませ。よろしく。

（神奈川県／成田クン）

もう夏コミはすぎちゃったね。コミケに参加したい人は、参加申し込み用紙がコミケ会場に行くと売ってるので、今度行くときに買うとよいでしょう。コミケに来れない人は通販で申し込み用紙を購入することもできるみたいだけど、くわしくは準備会に問い合わせてみてください（すでに冬コミの申し込みは終わっています)。

※準備会の連絡先は、〒155　東京都世田谷区北沢1 32 22　☎03 485 9515

おにおんのDOSあれこれ おしゃべりインタビュー PART 2

――各機種用のプログラムも全部作ったんですか？
SI：というか、『TAKE OUT』からは基本的にインタプリタみたいになっているんで……。
――専用の言語みたいなのが作られているのね。
SI：各機種用に、そのデータを読んで実行させるプログラムを作れば、あとはデータを換えるだけで各機種で実行できるものができちゃうんですよね。
――音楽を鳴らすプログラムも各機種ごとに作ったんですか？ それって、大変じゃないですか？
SI：X１のFM音源がちょっと違ったんですが、結局鳴らしかたは基本的にいっしょなので。
――アニメーションはどうやって描くんですか？
SI：今のやり方は、アニメーションの動画用紙に動くところだけ描いて、スキャナで取るときもタップ（動画用紙を固定するやつね）で固定させてます。で、動くところだけ、もとの絵の上に合成するようなのを作って、それで全体の絵を作っていって、今度はそこから変化したところだけ切り抜くようなツールで、アニメーション部分を取り出すようになっています。
――ふむふむ、では次回作は？
SI：次は、オリジナルのアドベンチャーとか出したいですね。

じ作り方をしていました。DOSも、『Alpha-mini DOS』をちょこっと変えてプロテクトをかけただけのものを使用しています。メインプログラムはBASICですし、これだから家内制手工業と言われてしまうんですね……。

このコーナーへのご質問は、住所・氏名・電話番号を明記したハガキで、〒105東京都港区新橋４―10―７ TIM テクノポリス編集部「Do-Jinファン おしゃべりしながら同人ソフトを作りましょ！係」まで、お寄せください。

テクノポリス 1月号増刊

同人ソフト大全集
Vol.3

●

発行 ㈱徳間書店
編集 徳間書店インターメディア㈱

サークルソフトonly即売会
パソケット情報

サークルソフト（同人ソフト）とパソコン同人誌だけを集めた、世界初のonly即売会。一般参加大歓迎！

パソケットX　1月14日（日）
東京文具共和会館・90スペース
神戸パソケット4　1月15日（祝）
神戸国際会議場・60スペース
新潟パソケット　1月21日（日）
プラザー文化センター・60スペース募集
札幌パソケット2　1月21日同時開催
札幌市民会館・60スペース募集
仙台パソケット2　1月28日（日）
トレンドホール・60スペース募集
静岡パソケット　2月4日（日）
つつじ会館・60スペース募集
高崎パソケット　2月4日同時開催
高崎地域医療センター・60スペース募集
名古屋パソケット2　2月12日（祝）
理容会館・60スペース募集
水戸パソケット　2月18日（日）
茨城県労働福祉会館・60スペース募集
千葉パソケット　2月18日同時開催
卸団地会館・60スペース募集
広島パソケット　2月25日（日）
菓道館扇屋・60スペース募集
郡山パソケット　3月4日（日）
郡山商工会議所・60スペース募集
博多パソケット3　3月11日（日）
明治生命ホール・60スペース募集
パソケット11　3月18日（日）
東京文具共和会館・90スペース募集
浜松パソケット　3月18日同時開催
浜松商工会議所・60スペース募集
大阪パソケット2　3月21日（祝）
中小企業文化会館・60スペース募集
横浜パソケット開催決定！横浜市従会館にて2月12日（祝）同時開催

参加ご希望のサークルは、返信用62円切手を同封のうえ、下記まで「申し込み書」をご請求下さい。
〒111　東京都浅草郵便局私書箱108号　ユウユウ内　パソケットD係

※パソケットには、毎回多くの同人ソフトが出品されます。ご購入なさりたい方は、当日直接会場にお越し下さい。なお、開場は11時です。午前8時前には来ないで下さい。

第2次委託サークル募集
全国のサークルの皆様へ
パソケット会場で募集した『委託販売』は、スペース満了につき締切っていましたが、委託体制がいくらか整い、今回、10サークルのみ追加受付できるようになりました。全国のパソケットで販売を希望するサークルの方は、「委託申込書」をご請求下さい。

パソケット

〒111　東京都台東区寿1-6-7-602
☎ 03-842-6499（直）

フリープログラマー募集——アセンブラ、Cがわかる方。高給優遇。あなたの自由な時間をお使い下さい。自宅制作可・秘密厳守。詳しくはTELにて。

テクノポリス1月号増刊
同人ソフト大全集 Vol.3
平成2年1月20日発行
発行人 山下辰巳
編集人 和田秀実
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(直)
定価七四〇円（本体七一八円）

印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 06450-1

テクノポリス

1月号増刊

同人ソフト大全集 Vol.3

入手可能なソフト全55本!

同人ソフトを作りましょ!総集編

徳間書店